

セガサターン情報充実度NO.1!! 春の新作を総力特集!



SOFT  
BANK

540  
YEN

SEGA セガサターンマガジン

©セガ・エンタープライゼス

バーチャファイター3のすべて!!

攻略 SPECIAL  
ヴァンパイアハンター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
巻頭特集!



1996  
3/22  
Vol.5

特報!

GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT

パンツァードラグーン ツヴァイ/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣  
ときめきメモリアル~forever with you~/真・女神転生 デビルサマナー ~悪魔全書~  
野々村病院の人々/ピンボールグラフィティ/GAME WARE/超兄貴~究極...男の逆襲~

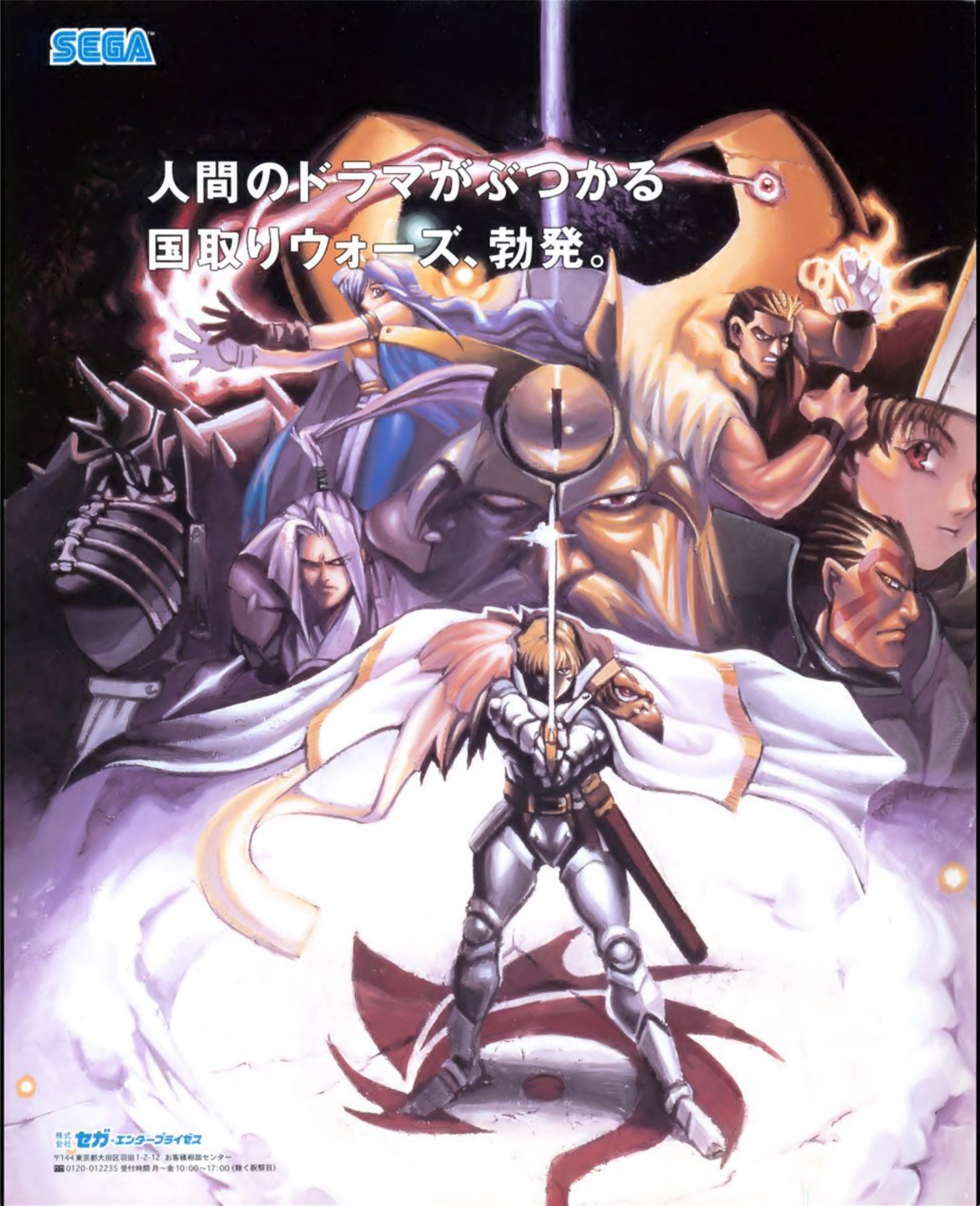
セガサターン最新ソフト満載!

ドラゴンフォース/グラディウス DELUXE PACK/サクラ大戦  
ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル/ビクトリーゴール'96 /リンクル・リバー・ストーリー  
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/三國志英傑伝/アンジェリークSpecial

セガサターンCOMPLETE GUIDE!  
セガラリー・チャンピオンシップ  
ガーディアンヒーローズ



# 人間のドラマがぶつかる 国取りウォーズ、勃発。







# DRAGON FORCE<sup>TM</sup>

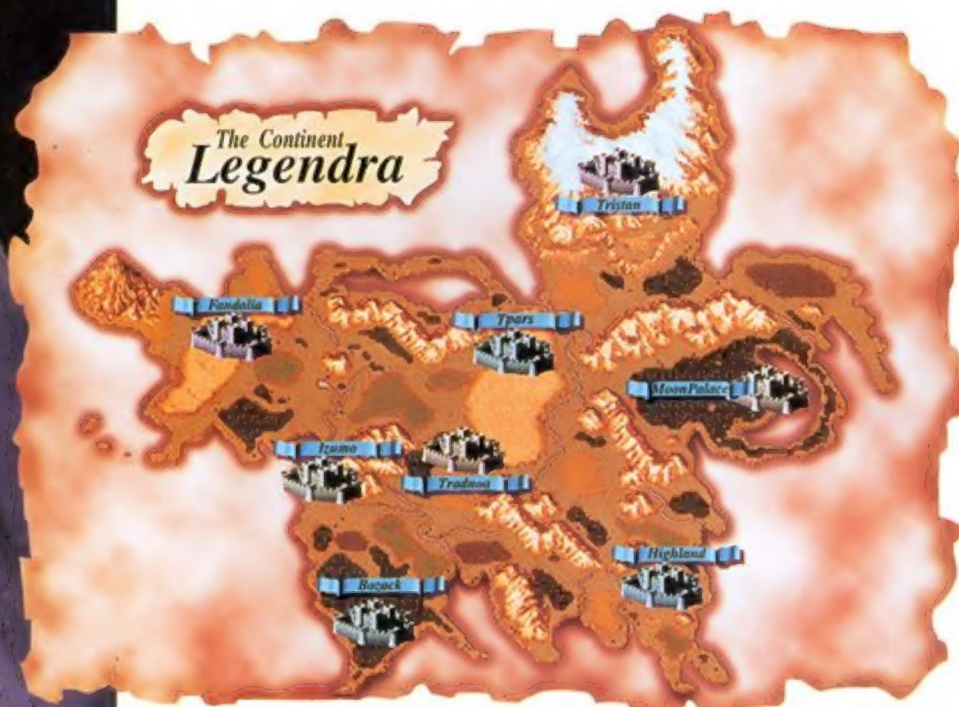
ドラゴン フォース

シミュレーションRPG

3月29日発売予定

5,800円

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996  
RPGは、商標パナダイの登録商標です。



登場キャラクター、総勢128人。この個性豊かな  
武将たちが様々な人間模様を繰り広げる  
ドラマティックシミュレーション。

それがドラゴンフォースだ。プレイヤーは、同時代に  
君臨する8人の英雄の中から主人公を1人選択し、ストーリーを  
すすめることができる。敵味方入り乱れての  
群衆バトル(ゴチャキャラ戦闘シーン)は、圧巻。  
はさみ打ちなど、幾多の戦略を表現できるリアルタイム制も  
魅力だ。戦いと、人間ドラマと。この国取りウォーズ、  
どの英雄のストーリーからはじめてみようか!?



セガサタールの新作ソフトで当たる  
どんどんいただき! キャンペーン実施中!  
期間: '96年3月8日より4月30日まで 詳しくは店頭へ...

セガサタール  
SEGA SATURN<sup>TM</sup>



SEGA SATURNおよびセガサタールは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



SEGA

J.LEAGUE  
VICTORY GOAL

## ビクトリーゴール'96

3月29日発売予定 5,800円  
[スポーツ] マルチターミナル対応

ビクトリーゴールの最新作。アビスパ福岡と  
京都パープルサンガも加わり、16チーム勢ぞろいだ。コマン  
ド入力による高度な連携、忠実に再現した個性豊かな実名選  
手。実況に金子勝彦、解説に木村和司をむかえた豪華版だ!!

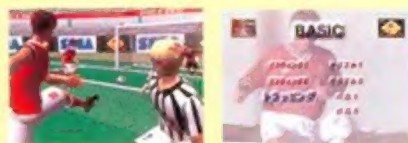
© SEGA  
ENTERPRISES,  
LTD. 1996

ダイヤモンドサッカーの実況! ミスターマリノスの解説!!



## ISTO É ZICO

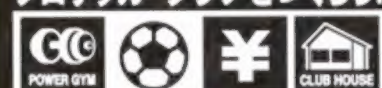
～ジーコの考えるサッカー～

3月22日発売予定 5,800円  
[マルチメディア/スポーツ]

ブラジル、イタリアそして日本とジーコが  
自ら選手として実際に試合の中で学んだテ  
クニックや理論をジーコ自ら解りやすく解  
説。また実際に子供達をコーチしている人  
たちへのアドバイスもあり、まさにジーコ  
のサッカー哲学がここに集約されていま  
す。実写によりディテールしてくれる  
BASIC MODE。戦術面を高画質3DCGで  
表現したサターンならではのLEVEL UP  
MODE。このソフトでしか見られないオリ  
ジナル映像が盛り沢山です。



© MIZUKI / 東京商事 発売元: 株式会社MIZUKI

サッカー上手く  
なりたいヤツ、集まれ。J.LEAGUE  
プロサッカークラブをつくろう!ANTLERS UNITED REYSOL  
FLUGELS BELLARE SPARK  
CERRO RED DIAMONDS VERDY MARINOS  
FURUD GRAMPUS GAMBA  
SANGRETTA

新発売

6,800円

[スポーツ育成シミュレーション]

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

夢を実現! キミの街に  
理想のチームをつくろう!!

会社の経営は難しい。ましてプロサッカーリーグならなおさらだ! 人  
気商売の様で実力もなくちゃいけない。お客さんが入らなきゃ儲から  
ないけど、それには大きなスタジアムが欲しい。人気選手が移籍? 外  
国人選手が故障? 若手育てて、スポンサー探して、ファンサービスして  
試合に勝って...! Jリーグ制覇めざして、いっそがしいぞ~!!



セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客相談センター  
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月~金曜日 10時~17時(祝祭日除く)

●表示価格は、消費税別価格の標準小売価格です。

SEGA SATURNおよびセガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。セガサタンの新作ソフトで当たる  
どんどんいただき! キャンペーン実施中!  
期間: '96年3月8日より4月30日まで 詳しくは店頭へ...セガサターン  
SEGA SATURN



SEGA™

Virtua Fighter™

# CG Portrait series



第5弾 Vol.9 影丸/Vol.10 ジェフリー・マクワイルド  
新発売 各1,280円

## Coming Soon!

### Vol.9 Kage-maru



収録曲: 誰も知らない

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる  
新規制作のオリジナルCG集

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム  
「Dancing Shadows」からのシングルカット&カラオケを収録

他のバーチャファイターのキャラクターの  
CGポートレートも好評発売中、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

### Vol.10 Jeffry Mcwild



収録曲: あの波を越えて

**抽選で50,000名様に  
「デュラル」プレゼント!**

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」の  
パッケージ帯に付いている応募券5枚(5キャラクター)を  
一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送り  
ください。

抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」を  
プレゼントいたします。

締め切り: '96年3月31日(当日消印有効)

※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。なお、商品の発送は'96年4月末日からになります。

テレビ東京にて、  
TVアニメ「バーチャファイター」  
毎週月曜日18:30~19:00  
大好評放映中!!



**VIRTUA FIGHTER 2を飾るヒーロー達!**



Vol.1 Sarah  
Dancing Shadow



Vol.2 Jacky  
Believe In Love



Vol.3 Akira  
夏の嵐



Vol.4 Pai  
oh, My Shinin' Star



Vol.5 Wolf



Vol.6 Lau



Vol.7 Shun



Vol.8 Lion

好評発売中

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド&カラオケを収録。定価各1,280円  
(Virtua Fighter CG Portrait series は、どんどんいただきキャンペーン対象外商品です。)



セガサタールの新作ソフトで当たる  
どんどんいただき! キャンペーン実施中  
期間'96年3月8日~4月30日迄。  
詳しくは店頭で...

SEGA SATURN



●表示価格は消費税後の標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター ☎0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



# 激戦…そして限界への挑戦!

新型機動兵器との激しい3Dバトル!  
最新3D技術を結集し、ついに登場!



株式会社 ゲーム アーツ

GAME ARTS

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F  
TEL.03-3984-1136 (平日10:00~17:00)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。





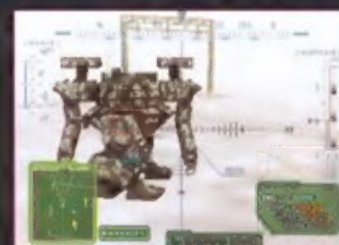
### MISSION 1 DANDELION SEED

「ハリコフの敵集結地に  
強襲降下し、敵補給路を  
分断せよ！」



### MISSION 2 DARK SERVANT

「夜間のキエフ市街地攻略を  
企むPEU軍をすべて  
排除せよ！」



### MISSION 3 FOXHUNT

「敵の輸送経路である  
シベリア鉄道を急襲し、  
輸送を遮断せよ！」



### MISSION 4 BLOODSTORM

「モンゴル平原に進出した  
敵機甲師団を撃滅し、侵攻  
を阻止せよ！」

- ロボット1体あたり約450ポリゴンを使用。  
1画面あたり最大2500ポリゴンもの映像密度を達成。
- 完璧なモーションコントロールにより「歩行」「走行」など、リアルなアクションを再現。
- 新開発のサウンドドライバーにより、他のゲームでは得られない戦場の臨場感を表現。定位、距離感に加え、ドップラー効果をも再現し、白熱した戦場を演出します。
- 光源計算、及び、空気遠近法の採用により、従来に無いこだわりの3D表現を実現。
- オープニングCGデモはビデオCDオペレータ対応。

# 3月15日(金)発売!

価格 5,800円(税別) セガサターン専用

3Dシューティング  
ガングリフォン



# GUNGRIFFON

THE EURASIAN CONFLICT





この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「セガ」の使用を許諾したものです。

家庭で痛快フィッシング!

**Daiwa**  
COMMITTED TO TOTAL QUALITY  
ダイワ精工株式会社

絶賛  
発売中!

釣りシミュレーション  
¥6,800  
(税抜)

本格的な海釣りシミュレーションゲーム!

# シーバスフィッシング

SEABASS FISHING



ダイワ精工(株)の  
全面協力により  
ロッド、リール、ルアーなど  
実在の釣具を収録!

# 海へ空へ...ビクターのサターン



多彩なミッション!



■ 戦場を駆け抜ける爽快感!

通信基地の爆破や駆逐艦への奇襲攻撃など様々なミッションを用意。さらに新しい3Dシステムにより、今までにはない迫力ある戦闘を再現。



ロック・オン!



■ 超リアルな戦闘シーン!

急旋回により敵の背後からのロックオンや、山に隠れながら目標に近づくなど実戦さながらの操縦感覚を実現! またミッションごとの武装変更やバトルでの視点切り替えも可能。



地形や建物などを利用した  
頭脳バトルも可能!





# 慶応遊撃隊 活劇編

今春  
発売予定  
アクション  
¥5,800  
(税別)



時は幕末、慶応年間・・・花のお江戸を混乱に陥れた  
奇想天外はちやめちやコンビがサターンで帰ってくる！



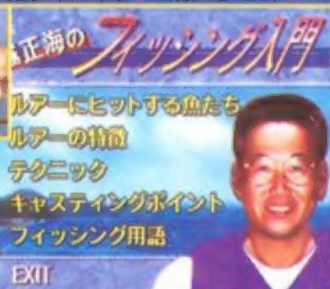
©1996 Victor Entertainment, Inc.

インターネットでゲーム情報をアクセス!!

日本ビクターのホームページにゲーム情報コーナーを開設。  
最新のゲーム情報はもちろん、スクリーンショットやムービー、開発の裏情報、ゲームのヒントなど楽しみ満載!!

<http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V.CATA/INDEX.HTM>

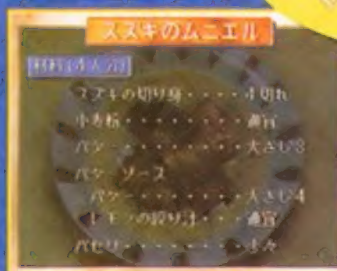
シーバス・ルアー  
フィッシングの  
第一人者 村越正海氏が、  
総合監修を担当!



正海の  
フィッシング入門  
ルアーにヒットする魚たち  
ルアーの特徴  
テクニック  
キャスティングポイント  
フィッシング用語  
EXIT



3Dポリゴンにより  
なめらかで  
ダイナミックな  
フィッシングを再現!



# ソフトで熱くなれ!

## 今度は超体感バトルだ!

絶賛  
発売中!

シューティング  
¥6,800  
(税別)

1999年、世界にはまだ紛争が絶えない。  
世界各地で勃発する様々な非常事態に迅速に  
対応するため、北大西洋条約機構(NATO)は  
ヘリコプター・タスクフォースを結成した。  
そのコードネームはファイヤー・ストーム...

高速戦闘ヘリ3Dシューティング

# サンダーホーク II

## THUNDERHAWK II

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.





「城の謎」を解き明かすまで、  
この恐怖から逃れられない、……

3月29日  
発売

# ホラーツアー

AN INTERACTIVE ADVENTURE GAME

パソコンゲームでヒットしたフル3Dアドベンチャー、  
セガサターンでついに登場。





幾重もの巧妙な罠、不気味な魔物、  
幻惑する美女たち……  
莫大な財宝の噂とともに、  
中世異次元に潜む古城ロッドヴィデル。  
“トゥルクーラの鏡”に導かれて、  
神秘と幻想の旅がついに始まった。  
もう二度と、「現実」へは  
戻れないかもしれない……。




*Power you need to  
leave the castle.....*

この城から出たいのならば、  
それ相応の力が必要じゃ……

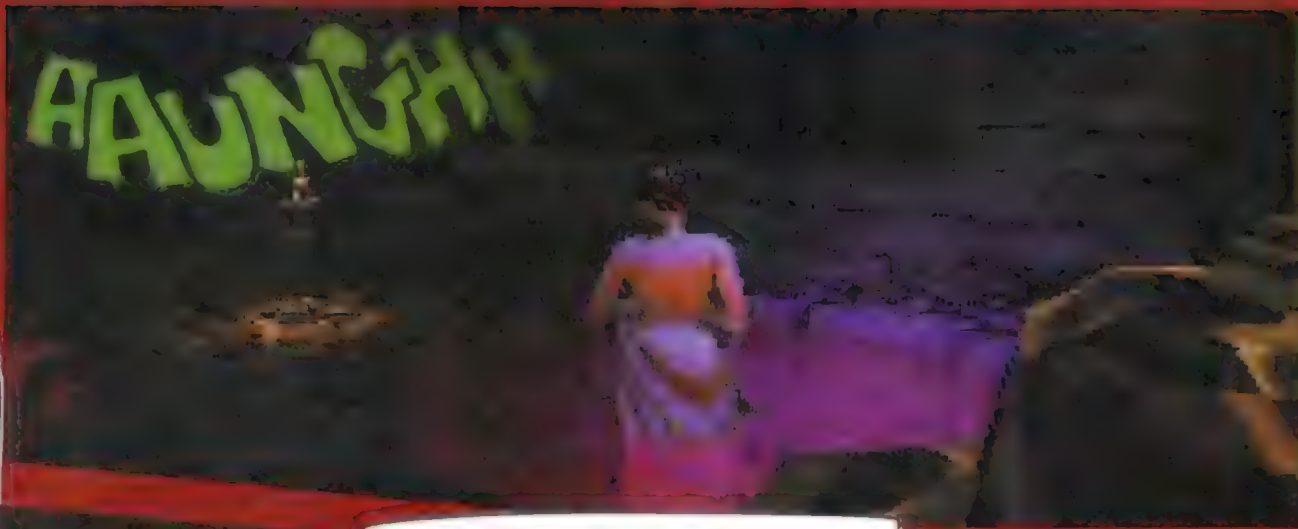






Well, I show you  
the pleasure of  
this castle.....

私がこの城の愉しさを  
教えてあげるわ




Light there be right where  
light is needed, look into  
the moving flame.....


光あるべき処に光を  
揺れる炎に目を凝らすかよい。



TUNK



CLAC



Don't go down the dungeon,  
why don't you come to my  
room?

地下などろろつかないで  
私の部屋へいらっしゃい.....



AWW



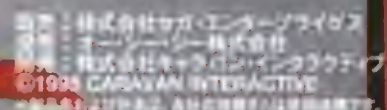
セガ・エンターテインメント・システム・インコーポレイテッド  
P.O. BOX 1000, 1000 GLENVIEW, ILL. 60040-1000, U.S.A.

SEGA SATURN



セガ・エンターテインメント・システム・インコーポレイテッド  
SEGA SATURN









シナリオは志茂田景樹氏書き下ろし。  
戦国日本史、北斗信仰にまで及ぶ  
壮大かつ重厚なストーリーに、  
独特のウィットに富んだトリックが満載。

直木賞作家・志茂田景樹、ゲームに初挑戦!  
なめらかで美しい3DCG、  
有名声優による迫真の語り——  
謎が謎を呼ぶ衝撃のアドベンチャー。



スペードの女王が笑うとき  
キングはリングを捨てる  
死せる孔明に目を与え  
静かに沼に行くべし  
時を刻む蠟が、水に帰る  
風車回らば  
耳に栓をして闇で照らせ  
スフィンクスは口を開け  
封印の部屋へ歩くだらう

「信長の野望」等のプロデュースでおなじみの  
シブサワ・コウが、何と10年ぶりに手がけた  
アドベンチャーゲームは、3DCGをベースにアニメーション、  
実写ムービー等を織り込んで実にリアル。  
なめらかなアニメーションは必見。



のまでのアドベンチャーより  
**7倍**おもしろい!





KOEI



廻に建つ七つの館を舞台に、  
物語は今、闇より姿を現す。



音楽は巨匠・宮川泰。  
全編に流れるミステリアスな雰囲気、  
そして登場人物、特に女性キャラクターの心理が  
美しい旋律で表現され、臨場感はいっそう高まる。

〔原作〕

志茂田景樹

〔音楽〕

宮川 泰

〔キャスト〕

一平……………緑川 光

玲奈……………國府田マリ子

鈴子……………天野 由梨

まどか……………深見 梨加

赤島……………岸野 幸正

黒谷……………難波 圭一

ナレーション……永井 一郎

〔プロデューサー〕

シブサワ・コウ



サターン版: 7,800円(予価)

**4/5発売予定**

※本誌掲載は発売時のものです。  
※「七つの館」の収録は、その大会を主催したメーカー/各メーカー/ライオン/各メーカーで行われます。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN 互換マークは、株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標であり、  
SEGA SATURN 専用マークは、セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

☎ テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)  
■当社はソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可していません ■ソフトの内容及び価格 発売日等は変更のため変更する場合があります  
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です ■ソフトの価格には消費税は含まれていません

株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel. 045-561-5861代

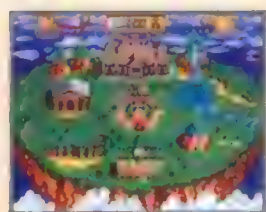


世界を一つに結ぶ、  
夢とロマンに満ちたSLG。

# AIR MANAGEMENT 96

ビジネスシミュレーションゲーム

3/22発売  
8,800円



話題のロマンティックSLGが  
アニメとサウンドでドレスアップ!

3/29発売  
7,800円

初回限定封入特典  
オリジナル  
ポケットカレンダー  
付き!

## 信長の野望 リターンズ

名作・信長の野望の第一作が  
ビジュアル面を強化して蘇る!



3/29発売  
5,800円

# アンジェリーク

## キャンペーン

守護聖様におねだり♡



“アンジェリークSpecial”  
“アンジェリーク～ヴォイス・ファンタジー～”の  
発売を記念して、抽選ですてきな特製プレミアムを  
プレゼント。さあ、あなたに幸運の女神は微笑むかな?



お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは ☎ 0120-55-3594 (平日10:00～17:00)

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)  
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、  
口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。  
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!





レース実況も入ってさらに興奮が高まる  
人気競馬SLG、待望の続編。

**3/22発売**  
9,800円

## Winning Post 2

ウイニングポスト

# 新作が満開です。

## 三國志 英傑伝

**3/29発売**  
8,800円

SLGとRPGが鮮やかに絡み合う  
新・ドラマティック三國志。

## 提督の決断II

**好評発売中**  
10,800円

貴重な記録映像の使用、スムーズな展開で  
いっそう進化を遂げた超弩級ウォーSLG。

賞品

Lucky  
1等賞

アンジェリーク  
Specialセル画

50名

実際に使われたアニメーションのセル画。  
制作はスタジオライブだからクオリティも完ペキ、  
超・美麗な必須コレクション。

Lucky  
2等賞

特製・アンジェリーク  
わくわくビデオ

100名

“アンジェリークSpecial”で使われたアニメーションを  
編集。もちろん守護聖様の声も聞ける！非売品だから、  
みんなに自慢できちゃoudキドキのアイテム。

Lucky  
3等賞

アンジェリーク  
オリジナルテレカ

150名

みんなの大好きな由羅カイト氏のイラストが入った  
テレカは使うのが惜しくて電話なんてかけられない！  
秘蔵のアイテムになること間違いなし！

応募方法

官製ハガキに以下を明記してお送りください。

①住所・〒番号(フリガナ)②氏名(フリガナ)③年齢④性別⑤職業⑥電話番号

宛先

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリーク・キャンペーン係

応募締切

**1996年5月13日** (当日消印有効)

●賞品はこちで選ばさせていただきますのでご了承ください



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガグループの互換性が保証されます。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり  
SEGA SATURNはセガグループの登録商標、ソフトウェアはセガの登録商標です。

☎ テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています TEL 045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100(パソコン専用)

■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可していません。

■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

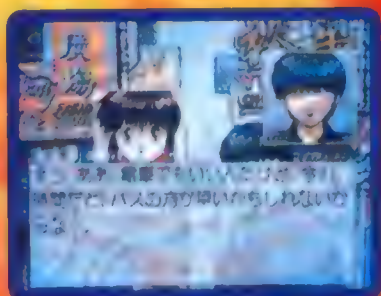
■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります

■ソフトの価格には消費税は含まれていません。

株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel 045-561-6861





あのサザンアイズが  
いよいよセガサターンに登場!

八雲……………辻谷耕史 龍……………岡和男  
パイ/三只眼……………林原めぐみ ペナレス……………一条和矢  
ハーン……………西村智博 月花/美花……………小森ななみ  
鈴鈴……………折笠愛 優紀……………横原良子  
(優子 姉)

セガサターン版  
オリジナルオープニングテーマ  
辻谷耕史  
「夢よ、そして 彼方へ…」



## P R E S E N T

商品に封入されているユーザーアンケート  
はがきを、ご返送していただいた方の中から  
抽選で素敵なグッズをプレゼント!!  
(セル画・サイン色紙・文具セット等)

※96年5月末日消印有効。当選者の発表は商品の発送を  
もってかえさせていただきます。

セガサターン版だけの  
スペシャル  
CD-ROM付き

～林原めぐみ嬢と辻谷耕史氏+??の香港紀行～

4月5日発売予定

定価 7,300円(税別)

# サザン アイズ 3×3 EYES

～吸精公主～



NIHON CREATE

日本クリエイト株式会社

〒581 大阪府八尾市桜ヶ丘3丁目119番地 加島ビル

ユーザー  
サポート

TEL 0729-90-2525

受付時間/月～金曜日(除く祝・祭日) 13～17時

©高田 裕三/講談社 週刊ヤングマガジン ©日本クリエイト  
4ディスプレイを有して個々の、製作を助けたことある方は商品の購入前に必ず確認にご  
相談ください。長時間画面を見続けると視力が低下したり、人体に悪影響を及ぼすことがあ  
ります。必ず1時間毎に充分に休憩をとってください。 ※画面は開発中のものです。



KOEI

# GOTHA II

ゴータ2

## 天空の騎士

衝撃の3Dシミュレーション  
待望の第2弾!

あのGOTHAを超えて

声の出演

金丸 淳一  
大塚 明夫  
井上 和彦  
榊原 良子  
平松 晶子  
高乃 麗  
槐 柳二  
柴田 秀勝

ドラマティックな物語と迫力のCG、システムもさらに進化!

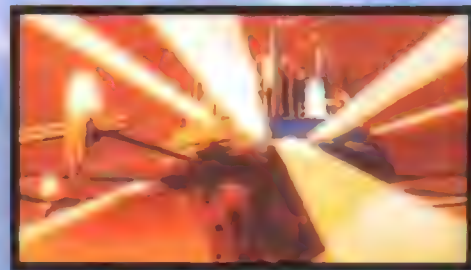
・全編3Dグラフィックで描かれた世界で、ストーリーは驚くべき展開の中にも主人公の運命は……?  
・敵艦を撃破し、マップ上の目的地を目指す3Dリアルタイムのフリーマップシステム。  
・高度な操作性を生み出す新武器システムや球状システム、行動経路決定システム。  
・そしてあらゆる全マルチシナリオ・マルチエンディング・ドラマの結末をたのむのは、それが可能!

好評発売中

サターン版  
6,800円

Micronet

企画・開発：株式会社 マイクロネット  
販売元：株式会社 光栄  
©1996 MICRONET CO., LTD  
©1996 KOEI CO., LTD



光栄・マイクロネットの最新情報をお知らせします。TEL: 045-561-1100 (受付時間: 10:00~18:00) (フリーダイヤル: 1-800-000-0000) (FAX: 045-561-1101) (Eメール: info@koei.co.jp) (ホームページ: http://www.koei.co.jp/)

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-22-3 Tel. 045-561-6851

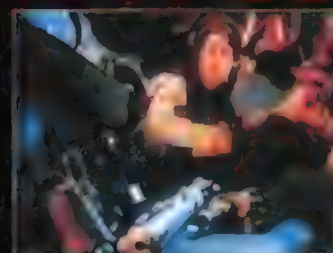
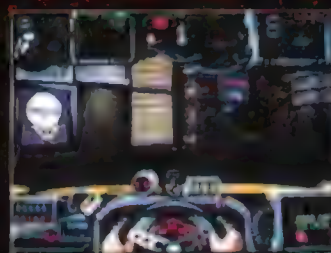
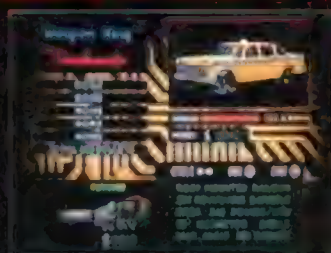


2047年、犯罪者を隔離するケモシティに異変が起こった。

# DEATH THROTTLE

デススロットル 隔絶都市からの脱出

**超過激で超刺激的な3Dドライブシューティング、登場**



KEMO-CITY、そこは世界の中心都市としての栄華をたたえた大都市であった。しかし、犯罪が横行し、またたくまに都市は荒廃していった。そして、ついに犯罪の一掃をはかるべく一大プロジェクトが実施された。それは都市の完全なる隔絶であった。強固な外壁を築き出口は封鎖され、住民は孤立した。さらに犯罪的思想を消滅させる薬を水道に混入したのだが、異変が起きた。神経が破壊され狂人と化した囚人たちが、まだ症状の現れていない住民を無差別に殺し始めたのだ。凶悪化した都市から脱出するために一人のタクシードライバーは武装ホバーキャブを操り、壮絶な戦いの中にアクセルを踏み込んだ。

5月発売予定・価格未定

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを必要ものとしてその表示を承認したものです。

**株式会社 メディアクエスト**

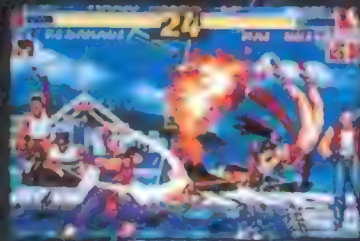
東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山王ビル4F TEL03/34341761



セガサターンで会おうぜ。

# THE KING OF Fighters 95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、いよいよ登場。



セガサターン版のザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
初のCD+カートリッジで発売!  
3月28日発売予定/価格7,800円(税別)



※本誌に掲載はすべてアーケード版のもので、セガサターンのものを示す場合があります。このゲームはCDとカートリッジの両方をセットしないと遊べません。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



SEGA SATURN 互換性マーク  
SEGA SATURN 互換性マークは、セガサターンと互換性があります。





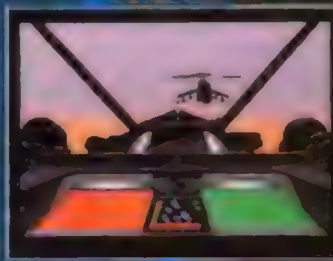
SHIVALIEN

ALSO OBJECTIVE: PASS THROUGH  
THE TUNNEL WITHOUT KILLED-  
ING OUT AS MANY ENEMY  
FORCES AS POSSIBLE. LET  
ALON MISSI  
OBJECTIVE

西暦2022年、対立するテロリスト集団と民主グループの争いに巻き込まれた主人公サークは、危険な任務を遂行する使命を負った。最終兵器ともなる脅威の武器「サイベリア」をめぐる、壮絶な戦いの火蓋が切つて落とされる。美しく表現されたキャラクターを操作し、3Dシューティング、パズル解析といった難解で面白いミッションに挑め！


- パソコンゲームとしてヒットランキングのトップに輝く人気作品の完全移植版。
- 3Dレンダリングで美しく表現されたキャラクターを操作。戦闘中の背景から宇宙船内のメカにいたるまで、画面展開もリアルなレンダリング画像を採用。ミッションを遂行するためにはシューティング、パズル解析といった多彩な行動力が必要。
- 展開によって様々なストーリーに分岐していくマルチストーリー。
- 有名声優による完全日本語吹替でキャラクターはリアルに会話。さらに雰囲気をも盛り上げる迫力デジタルサウンドで戦場を見ているようなゲーム体験。

セガサターン版  
発売中  
定価：5,800円(税別)  
プレイステーション版  
発売中  
定価：5,800円(税別)



© 1996 Xatrix Entertainment. All rights reserved. Published by Interplay Co. Ltd.

「マークおよび PlayStation」は株式会社  
ソニー・エンターテインメントの商標です。

 このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および印刷物は、セガサターンと互換性があります。

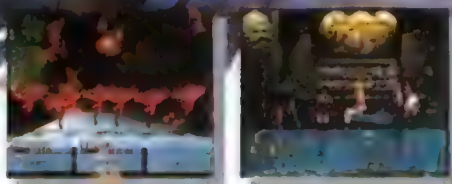
■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改定などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ カスタマーサポート係 TEL03-6421-3815(受付時間13:00~16:00/月~金 祝日休)



闇の中で闘い続ける者どもの黙示録が、  
今幕を開ける。

ポリゴンで表現された3Dダンジョンと、  
迫力のサウンドが青蓮の世界を強烈に演出。  
悪魔との駆け引きや合体など、  
かつてない恐怖と戦慄がプレイヤーに襲いかかる。



好評  
発売中

- セガサタンの機能をフルに活かし、2Dフィールド・3Dダンジョンをフルポリゴンで表現!
- VICE(ヴァイス)システムがRPGの戦闘に、より濃厚な戦略性を持たせた!
- 登場する悪魔は300種以上。「友好度」や「服従度」を内部設定し、臨場感あふれる駆け引きを演出!

# 真・女神転生 デビルサマナー

悪魔召喚師

セガサターン専用 ロールプレイングゲーム(1人用)  
価格6,800円(税別) ©西谷 史 シンピス ©1995 ATLUS



95年度ゲームスト特別賞受賞  
伝説のSTGを移植!!

昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが、  
早くもセガサターンに登場!  
他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラ達が、  
きっとプレイヤーの胸を熱くさせる!



4月下旬  
発売予定

新システム「GP(ゲット・ポイント)」で高得点を狙え!  
GPとは、敵を連続で破壊した時に加算されるボーナスのことだ!

# 音速戦機 DonPachi

セガサターン専用 縦スクロールシューティングゲーム(1~2人用)  
予価5,800円(税別) ©1996 ATLUS ©CAVE

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

■スタッフ募集中! (職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ

※経験2年以上の方 詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総機部 ☎03(3235)7801

この商品はセガ・エンタープライゼスとSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA SATURN の使用を許諾したものです

ATLUS  
株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8





あのシリーズが帰ってきた!



27種類以上ものニューゲームがここに集結!

4月5日発売5,800円

2度あることは

PUZZLE & ACTION

サボアール

占都物語 その1 好評発売中!

© SEGA 1995,1996 © CRI 1996

'96年春 CSG TVゲームソフト新作発表会に出展いたします。

■東京 池袋サンシャイン文化会館	一般招待日	3月 3日(日)	10:00~17:00
	お誘い合わせ日	3月 4日(月)	10:00~16:30
■大阪 大仙ATCホール	一般招待日	3月 10日(日)	10:00~17:00
	お誘い合わせ日	3月 11日(月)	10:00~16:30

会場にてお待ちしております。

新規プロジェクト発足につき、開発経験者を募集いたします。

■企画書、ゲームデザイン、■3Dグラフィックエンジニア

写真付きの履歴書と作品を送付してください。

T206 東京都多摩市諏訪2-5-1 (株)CSK総合研究所

TEL:0423-75-1271 FAX:0423-75-0886 Party LD631262

採用人数：古河、河原まで

急募

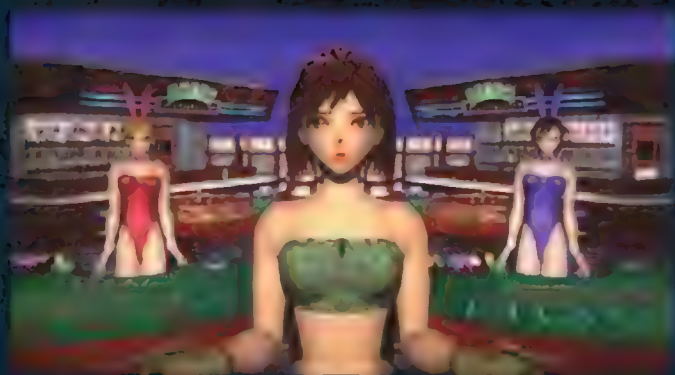


For sale and use only in Japan.

CSK総合研究所

T206 東京都多摩市諏訪2-5-1  
TEL0423(75)1264





サターン初の本格カジノゲーム、ついに登場!

3Dポリゴンで処理されたリアルな画面!

豊富なCGムービーによるドラマティックストーリー!

2人同時プレイも可能です!



# VIRTUAL CASINO<sup>TM</sup>

## バーチャルカジノ



『バーチャルカジノオリジナルグッズ  
1100名様プレゼントキャンペーン!』

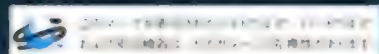
御購入の方々に抽選で、バーチャルカジノオリジナル  
ティーシャツや、バーチャルカジノオリジナルテレフォン  
カードをプレゼント! しくは製品に同封の応募ハガキ  
をごらんください!

**DATT JAPAN** INC.

ダットジャパン株式会社

〒001 札幌市北区北32条西10丁目1-7 ダットビル

ユーザーサポートセンター TEL 011-716-6310



SEGA SATURN 対応ソフト 株式会社ダットジャパン サターンプレイステーション 対応ソフト  
DATT JAPAN 札幌市北区北32条西10丁目1-7 ダットビル 札幌市 011-716-6310



**3月15日(金)発売**  
**定価 5,800 円(税別)**





リグロードサーガのマイクロキャビンが放つ

ソード&ソーサリー

# Sword & Sorcery

知らない君を守つてあげよう。  
だから……一緒にみんなを救おう！

# 最愛の伝説になる。

RPG

イラスト：中北 晃二

発売記念

オリジナルアニメセル画プレゼント

ソード&ソーサリーをお買い上げの方の中から抽選で300名様にオリジナルアニメセル画をプレゼントいたします。詳しくは商品をご確認ください。

3Dフルポリゴン+テクスチャーマップピンク  
リアルなディテールを駆け抜けろ！  
3Dバトルエリアで戦え！  
地形効果音、オートマバトなど、世界観が  
再現されたサウンドトラックも！  
フキダシ式キャラメッセージウィンドウ  
高画質のフルスクリーングラフィック  
3Dフルポリゴン+テクスチャーマップピンク  
リアルなディテールを駆け抜けろ！  
3Dバトルエリアで戦え！  
地形効果音、オートマバトなど、世界観が  
再現されたサウンドトラックも！  
フキダシ式キャラメッセージウィンドウ  
高画質のフルスクリーングラフィック



ルシオン  
林原めぐみ

エルゴート / 高橋 克也  
ビオメルタ / 石川 英郎  
カネヨシ / 長瀬 喜博  
ミミナガ / 堀内 真子  
アレーシヤ / 宮村 優子  
ナレーション / 飛田 展男  
脚本 / 山田 隆司  
演出 / 山田 隆司  
監製 / 美正 康子

実力派声優陣をキャスティング!!  
個性豊かなキャラクターたちに命を吹き込ませる。

私たちの知らない世界での様々な伝説を集めた物語、人はそれをソード&ソーサリーと呼ぶ。その物語の一端に小さな魔法使いルシオンと4人の仲間たちの冒険の旅がある。この物語は、ルシオンの住むピナコテイクの塔を訪れたエルゴートと小さな小さな出会いから始まる。

**ON SALE**  
**1996年 5月**  
標準価格 6,800円

## マイクロキャビン

企画・開発・発売元 (株) マイクロキャビン  
〒100 三軒茶屋駅前2-9-12 TEL. 03-3511-0485  
■インフォメーションダイヤル 0593-53-3811

### 募集

欲しいのは3D・映像派実力者。

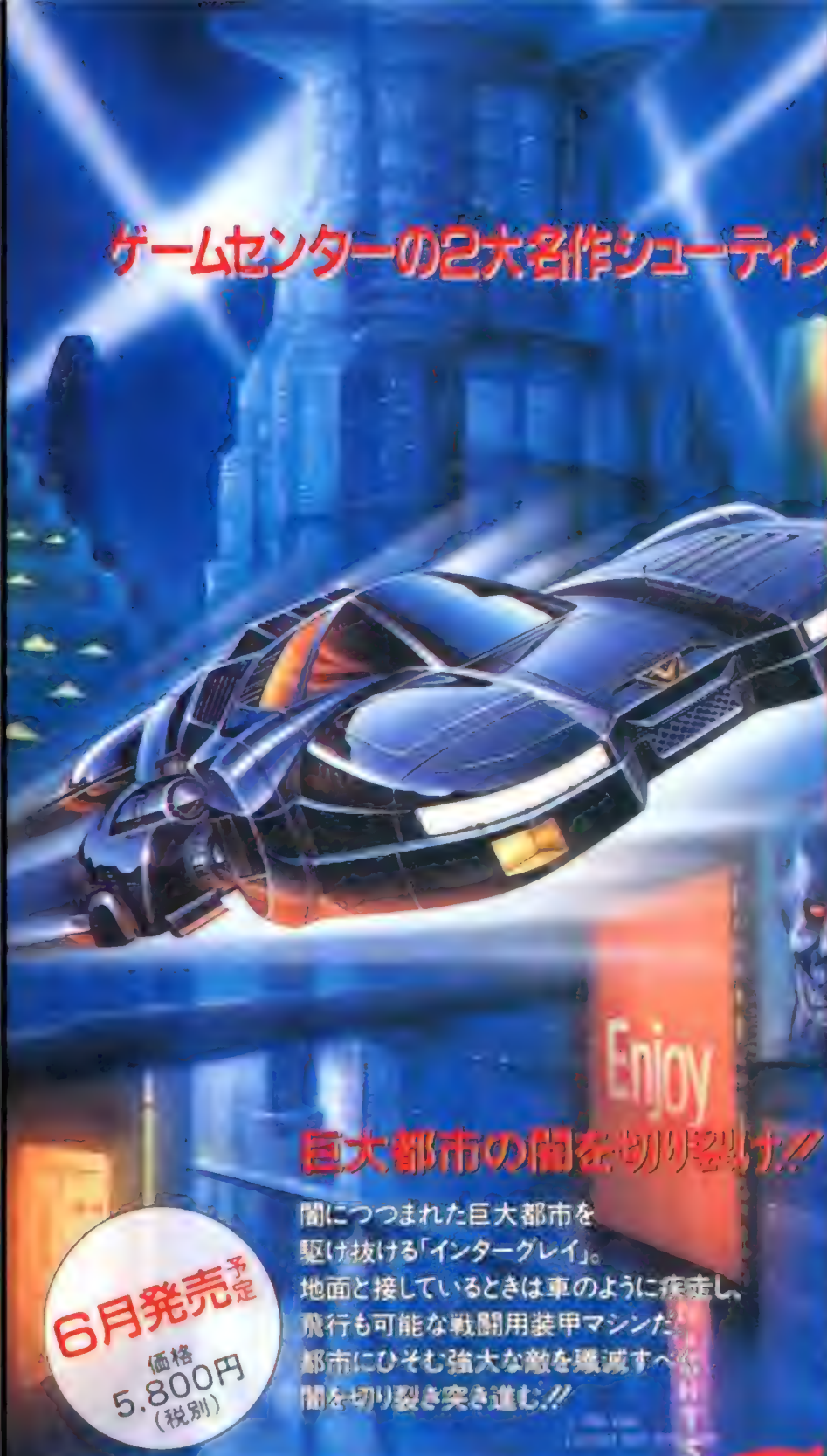
■募集内容/グラフィックデザイナー、プログラマー ■資格/高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集 ■必要資料/履歴書、職務経歴書、希望職種に応じた作品 ■選考方法/作品選考の上、面接 ■応募先/マイクロキャビン本社総務課







ゲームセンターの2大名作シューティングゲームが遂にセガサターンに登場!!



6月発売<sup>予定</sup>

価格  
5,800円  
(税別)

### 巨大都市の闇を切り裂け!!

闇につつまれた巨大都市を  
駆け抜ける「インターグレイ」。  
地面と接しているときは車のように疾走し、  
飛行も可能な戦闘用装甲マシンだ。  
都市にひそむ強大な敵を殲滅すべく、  
闇を切り裂き突き進む!!

## NIGHT STRIKER III S

ナイトストライカー



- ラウンドごとに分岐を重ね、エンディングは6種類
- 出撃シーンのイメージをオリジナルCGムービーで再現
- ミッションスティック対応で、アーケードの興奮が甦る



5月発売<sup>予定</sup>

価格  
5,800円  
(税別)

### 平和への復讐をかけて

その最終兵器は、妥協という名の  
平和を選んだ時、闇に封印された。  
しかしこの惑星が死に絶えるとき、  
闇を解き放ち再び甦った。  
最終兵器として……

## METAL BLACK

メタルブラック



- 赤・青・黄の3色の集合体「ニューロン」を集めてパワーアップ
- 全6ラウンド+ボーナスステージ2面 戦いの舞台は地球から宇宙へ
- ホストのMAXレーザーの撃ち合いは、巨大なエネルギー干渉を引き起こす

VING

ピング株式会社 東京

〒141 東京都品川区西五反田3-13-6 五反田ピングビル3F コーナーサード電話 03-3481-1170 土・日・祝祭日も開く13:00~17:00



セガサターンはセガの登録商標です。セガサターンはセガの登録商標です。



セガサターンはセガの登録商標です。セガサターンはセガの登録商標です。



# フィッシングゲームの決定版!!

**daiwa**  
タイフ精工株式会社

**TVQ**  
テレビ大阪



## 高校生たちの情熱、友情、感動の集大成! 高校釣児の熱き戦い!

セガサターン用ソフト

**3月15日発売予定!!**  
¥6,800(税別)

# フィッシング 甲子園

「フィッシング」は、  
テレビ東京系列6局(制作 テレビ大阪)  
毎週月曜日午後10:30~、及び全国の放送局で好評放送中!!

全国520の参加校から各地区予選を勝ち抜いた精鋭12校の釣児たちが集う「釣りの甲子園」。毎年夏にテレビで全国放送される、これが「フィッシング甲子園」です。バス、船、へら、サイバンの大物釣りとは様々な種目に挑み、栄えある栄光を勝ち取るのは、どの高校か? 釣りファンにはもちろん、ゲームファンにも見逃せない感動のドラマのゲーム化です。



### 第1ラウンド 河口湖でのブラックバス早撃ちトーナメント



1995モデルのバス・タックルを使ってブラックバスと猛勢ファイトをしよう! 3人のアングラーで交戦しながら釣りもできるぞ! ここで勝ち抜けるのは6校だ。トランシーバーで対戦高校の釣れ具合をチェックしながら遠征勝ち抜けだ!

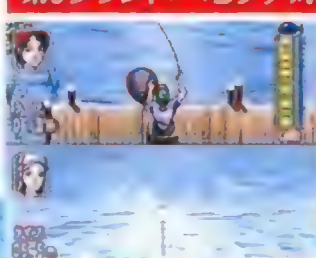
**4種類の釣りがリアルに体験できる!**

### 第2ラウンド 剣崎でのイサキ釣り(船釣り)



プレイヤーは釣り船を選んで剣崎から出発。ヒシ釣りやバンバン釣ろう。いいカマの鯛も釣れるがそれは外道、鯛めがけポイントだ。もちろんリアル(2)95モデルのクナギンサー付きだ。船長(釣り舟)演じが勝負を大きく左右するぞ。早先の釣りも見逃さないぞ!

### 第3ラウンド へらブナ対抗戦



先鋒、中將、大将で勝ち抜き対抗戦だ。上下2分割の画面を見ながら白熱した勝負が展開する。ウキの微妙な動きを見ながらへらバトル! 釣りは格闘技だ! 上はプレイヤー、下は対戦チーム(コンピュータ)だ。スレアタリにならないよう注意してアワセよう。

### 第4ラウンド サイバン大物釣り



重宝タングラーに乗り込みイソアゲロやマハナなどの100kg級の大型魚に挑もう。セッティングも簡単! 釣り上げないとマリアナ海淵の凶暴なサメにやられてしまうぞ!

画面は全て12月現在発売中のものです。

私達も応援します!



西山徹  
キャスター

大塚貴洋  
キャスター

村越正海  
キャスター

ダイワ精工は、フィッシングゲームの決定版「フィッシング」を、TV番組「フィッシング」の制作・放送に協力。西山徹キャスター、大塚貴洋キャスター、村越正海キャスター、他、フィッシング・タックル・フィッシングの雑誌を結集しました。フィッシングタックルは全て1995DAIWA人気モデルです。他の釣りソフトの追従を許さない決定版!



君もゲーム  
日本一を  
めさせ!!

### キングレコード杯フィッシング甲子園で君もサイバンへ!

ゲーム内で最高ポイント、最も速くサイバンで優勝した人には、何とJALスーパーリソースエクスプレスで行くサイバン往復航空券、そして最高級ホテル・ニッコーサイバン宿泊が授けられます(1組2名様)。上位入賞者にももちろん、ダイワ精工95年最新タックルなどをプレゼント!

協力: 日本航空・ホテル・ニッコー・サイバン/WOOD'S OFFICE © KING RECORDS A-WAVE/DAIWA TV OSAKA 1996

◆ご予約・ご注文はお早めに...商品がお手元に入りにくい場合は、右記へお問い合わせ下さい。 Tel.03-3945-8437 キングダイレクトアクセス

発売元: **KING RECORDS**

〒112東京都文京区音羽1-2-3





風雲再起

すいこえんぶ ふうふんさいき

どこまで進化するか?! 飽くなき技への追求!!

“風雲再起一風を呼ぶキャンペーン”に  
応募して特製テレカをもらおう!!  
抽選で2,000名様にプレゼント。  
当選者の発表は、発送をもって換えさせて  
いただきます。

こんな水滸を待っていた!!

- ビギナーズモード搭載
- スピード調整機能付
- 演出大幅強化

新アクション、  
武器置きで戦略性Up!

追い打ちシステムが  
更に  
過激に!!



ゲストキャラクター2体追加!!  
(合計14体の白熱バトル)



データースト株式会社

〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17  
TEL.03(3220)8030

3月22日発売予定!

希望小売価格5,800円

©1996 DATA EAST CORP.

SEGA SATURN および SEGA 各社商標



# デジタル美術史に名を刻む アカデミック・アーティストを育てます



校長  
多湖 輝(たこ あきら)

千葉大学名誉教授  
コンピュータグラフィクス協議会  
評議委員  
東京大学文学部心理学科卒業 同  
大学院修了



特別教育顧問  
坂元 昂

文学博士、産業教育功労者(文部大臣)、情報化促進貢献表彰  
(通商産業大臣)、放送教育開発センター協議員、大学入試セン  
ター協議員、コンピュータ教育開発センター理事、才能開発教育  
研究財団理事、日本教育工学会会長



特別教育顧問  
俵 萌子

社会評論家・作家、俵 磨子美術館 館長  
大阪外国語大学フランス語学科卒業  
著書「ママ日曜でありがとう」「わが家の受験戦争」「人生の  
定年はない」など五十数冊

特別教育顧問  
井関利明

社会学博士  
慶應義塾大学総合政策学部  
教授

特別教育顧問  
犬養智子

評論家、日本文芸家協会、  
日本ペンクラブ各会員  
学習院大学政経学部卒  
著書「家事秘訣集」ほか  
「わたしの思ひにほろり」  
など十数冊

特別教育顧問  
藤幡正樹

慶應義塾大学環境情報学部  
助教授

- プロアニメーター  
養成科
  - アニメーション  
制作技術科
  - 背景美術  
プロ養成科
  - コミック・劇画  
プロ養成科
- (各科  
1年課程男女)

平成8年

## 4月開校,行こう マルチメディアアート学園

理事長 大矢 敏行

学校法人

専修  
学校

実習指導最高顧問  
実習指導最高顧問

月岡 貞夫  
杉山 卓



地下鉄日比谷線六本木駅徒歩10分  
地下鉄日比谷線広尾駅徒歩5分

「入学案内書」を  
進呈します

下記へハガキがTELで  
お申し込み下さい。

各学科定員40名

全日制(月～金)

授業時間(AM9:10  
～PM2:50)

〒106 東京都港区  
西麻布3-8-7

03-5421-2671代





マルチメディア時代の  
ポップアーティストを育てる

就職  
デビュー **97.74%の実績校**  
(平成7年3月卒業生)

健康・医療の無料相談が受けられます(年中無休)

希望者全員が格安で専用寮へ入居できます(年間32万円)

卒業後も専用寮に居住できます(在学中と高割)



代々木アニメーション学院 提供  
「天地無用ノ」  
© 1995 AIC PIONEER LDC, INC.

- アニメーター科 (2年)
- CGアニメ・ゲーム科 (2年)
- 声優タレント科 (1年)
- デジタルペイント・  
アーティスト(仕上げアート)科 (1年)
- マンガ・コミック  
プロ養成科 (1年)
- アニメ制作科 (1年)
- BGデザイナー(背景美術)科 (1年)
- アニメAVオペレーター科 (2年)
- S F X 特撮科 (2年)
- ビジュアル・イラスト科 (2年)
- ジュニア・ノベルス科 (1年)

**4月入学生募集中**

楽しいことって  
世界中が楽しむ。  
ゼッタイだよ。



**自分らしく元気に!**

本学院のカリキュラムは人類の新しい  
文化を創造し、文字通り未来を拓くすば  
らしいものばかりです。だから、先生方も、  
情熱をもって教えられるし、生徒も、熱  
中して思う存分学ぶことができるんだと  
思います。どうか、ご自分の能力、ご自分  
の人生を大切に、新しい時代を元氣  
よく生き抜いていってください。

代々木アニメーション学院  
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝(たご・あきら)

千葉大学名誉教授  
コンピュータグラフィックス協議会評議員  
東京大学大学院(理工学)卒業、同大学院終了

代々木アニメーション学院制作協力  
「劇場」ハイパーデール  
© 1995 伊藤プロダクション・PIONEER LDC, INC.



新開演

ミュージック  
アーティスト科 (2年)

ミュージック  
ビジネス科 (2年)

マルチメディア  
クリエイター科 (1年)

入学準備セット 無料1日体験入学  
無料進路 個別学院説明会

■見学随時(TELで予約を)  
(案内書・無料体験・説明会の申込み)

ハガキに、①住所氏名(フリガナ)②TEL③学年(年齢)④希望学科⑤「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 SS-3  
フリーダイヤル ツイノー フォニー  
☎ 0120-310-042 才能発見に  
フリー スコワイ  
☎ 0120-310-595 才能をこくいい

お問い合わせ

21世紀のひっクリエイター教育

**代々木アニメーション学院**

社団法人 日本映画テレビ技術協会 社団法人 日本映画製作者協会 社団法人 日本映画流通協会

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	大宮校	大塚校	名古屋校
6月16日	6月2日	7月20日	6月23日	6月23日
7月1日	8月13日	8月25日	7月14日	7月14日
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
7月21日	7月21日	7月7日	7月26日	7月26日
8月19日	8月20日	8月16日	8月21日	8月22日

全国縦断学院説明会日程(無料)

新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市	新潟市
4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日	4月15日
長野市	松本市	金沢市	福井市	福井市	宇都宮市	宇都宮市	宇都宮市	宇都宮市	宇都宮市
4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日	4月19日
高松市	水戸市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市
4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日	4月16日
高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市	高松市
4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日	4月27日

東京校 東京ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 原宿声優スタジオ 八王子特撮ステージ 大宮校

無料オーディション(全国開催)  
新人声優・才能発見!!

デビュー・プロダクション所属99%の代アニが  
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。  
お申し込みは下記へ  
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8 SS-3 代々木アニメーション学院  
☎ (03)3470-1105 原宿声優スタジオ





60 frame/sec

ハイパーで  
生まれ変わる!

# HYPER REVERTION

高速3D対戦型アクションSTG 4月26日発売予定



このゲームの表現された「リターン」は、ハイパーで生まれ変わるという、サササと変身する能力を指します。

「リターン」は、株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、セガエンタープライゼスの登録商標です。

テクノソフト

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1



シリーズ初の  
公式資料集登場!

# ファイナル ロマンス

## 原画&設定資料集

ビデオシステム株式会社 監修

- ★すぎやま現象氏の  
描き下ろしピンナップつき
- ★初版特典豪華プレゼントつき!

アーケード版の「R」をメインに、サターン版で追加された300枚の  
動画グラフィックも、もれなく収録! キャラクターデザインを担当し  
たすぎやま現象氏の描き下ろしピンナップに加え、声優さんの紹介  
や開発者のインタビューなど、ファイナルロマンスの魅力をあますと  
ころなく紹介するぞ!

© VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996

A4判・128ページ 予価2,300円

●サターン版

「アイドル麻雀 **ファイナルロマンスR**」

8,800円

アスク講談社より、  
3月15日発売!

人気ゲーム「メタルファイター♥MIKU」公式設定資料集が  
オリジナルCD-ROM付きでついに登場!

アミューズメントブックス VOL.1

## メタルファイター♥MIKU 公式設定資料集

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編

★ゲーム本編では遊べない  
特別編・幻の対決  
みくvsサファイア  
が収録された

サターン版CD-ROM付き

B5判・予価2,500円

●定価は税込みです。 ●お近くの書店でお求めください

**SOFT  
BANK**

ソフトバンク株式会社 / 出版事業部  
販売局 Tel.03-5642-8101



3月  
下  
旬  
発  
売  
予  
定  
!





# ごめんなさい。

大変もうしわけございませんでした。  
「でる。」と言った広告を打ちながら、  
今回、発売延期のお知らせをしなくては  
いけなくなりました。発売延期の原  
因は「映像処理」に問題がある事が判  
明し、やむなく発売延期を決定いたし  
ました。ユーザーの皆様の期待に応え  
るべく、最短での発売を考えておりま  
すので、もうしばらくお待ちください。

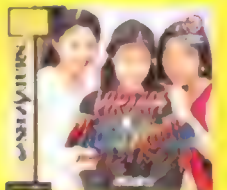
## VIRTUALIA カメラマンシミュレーション Photo Studio

### バーチャフォトスタジオ



TRANSPEGASUS LIMITED

バーチャフォトスタジオ  
今春発売予定  
サターン版/6800円



**AKkaim**

株式会社アクレイムジャパン  
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

麻雀

どうきゅうせい



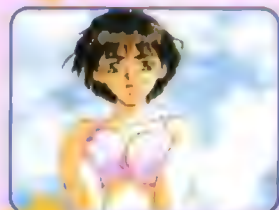
# 同級生 Special

豪華声優陣のセクシーボイスと、  
ナイスボディ♡がマッチング。  
リーチ一発! ハコ点か? 美女たちの全裸か?  
楽しさ120%、興奮度200%、  
アナタの思考を悩ませる、  
悩殺テクのオンパレードだ!!

私たちのツライマシ  
アナタの胸でリーチして!!



桜木 舞 18才A型



黒川さとみ 18才O型



前藤 真子 23才O型

96年3月29日発売

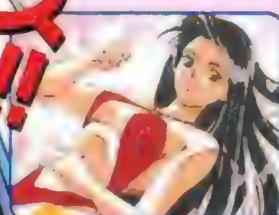
★初回プレスプレミアムバージョン  
価格8,800円(税別)

★通常バージョン  
価格6,800円(税別)

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを要するものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

© 1995 MAKE SOFTWARE / © ELF



正樹 夏子 21才O型



田嶋 20才O型

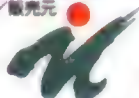


芹沢よしこ 25才O型

初回プレスプレミアムバージョン  
ポर्टレートCD付き  
価格:8,800円(税別)

さらに抽選で600名様に6人のキャラクターが  
印刷されたテレホンカード(3枚セット)  
プレゼント!!

発売/販売元



株式会社 メイクソフトウェア

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-9-11 KWビル 商品に関するお問い合わせ: 株式会社メイクソフトウェアサポートセンター TEL 03-3402-6673



初回プレス限定  
特典付き!!

3月22日  
発売

総勢(5+α)人の

「放課後の天使たち」が、待っている…。  
ジグソーパズルになっている彼女たちの  
スナップ写真を、限られた時間で完成させよう。  
見ることができるムービーは4段階。  
できるだけ短い時間でクリアするのが目的だ。  
「放課後の天使たち」がプライベート・タイムを用意して  
待ってます。

みせてあげよう…キミの部屋で。



# My Best Friends

マイ・ベスト・フレンズ

- ★クリアタイムによってムービーが変化!! (4段階)
- ★魅力満載のアニメーションと声優によるリアルな演出!!
- ★見たいときに見られるリプレイ機能!! (クリアキャラのみ)



セガサターン専用(X指定18才以上) パズルゲーム(1人用)  
価格6,800円(税別) © 1996 ATLUS



この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 使用を許したものです。

■スタッフ募集中! (職種) 1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. 店舗スタッフ

※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 03(3235)7801

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

ATLUS

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス



セガサターン用ソフト

# 麻雀ハイパー リアクションR



ねえ、何回もして...♡

業界初!!

上がった点数によって脱ぎ方がかわる  
マルチ脱衣システム搭載!!

注目1

新キャラクターを加え、  
アーケード版をパワーアップ  
して登場のストーリーモード!

注目2

ゲームに勝つと秘蔵写真が  
見られるフリー対戦モードを  
オリジナルで追加。

注目3

オリジナルムービー付き  
オープニング、エンディング  
を新メンバー井上由香役の  
岡本麻弥が歌う!



3月8日発売予定!

大月かおる

声：柿沼紫乃

美少女戦士セーラームーン  
大阪なる役

井上由香

声：岡本麻弥

機動戦士Zガンダム エマシーン役  
無責任艦長タイラー ハルミ役

松原麗美

声：富沢美智恵

美少女戦士セーラームーン  
セーラーマーズ・火野レイ役

キャラクター  
デザインは

「らんま1/2」・「幽☆遊☆白書」  
等を手がけた

下田正美氏  
が担当!

オープニング

エンディング

[主題歌CD]

2/21

緊急発売決定!!

井上由香役の岡本麻弥が歌う

「恋の女神つかまえたら」

「数えきれなくあなたと会いたい」

AYDM-105 ¥1,000 (税別 ¥971)

発売元：(株)エスピーエス 企画：(株)アスキー

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

セガサターンおよびセガマークIIIは株式会社セガの登録商標です。セガサターンはセガの登録商標です。セガマークIIIはセガの登録商標です。

サミー工業株式会社

本社 〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2

TEL:03-5950-3760



サミー

© Sammy 1996



SOFT  
BANK

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

Virtua  
Fighter 2

# セガサターンマガジン編集部責任編集。

DURALを含む11キャラクターの技紹介と完全攻略!!  
裏ワザや隠しフィニチャーを完全網羅!!  
セガサターンマガジンに掲載された紹介・攻略記事を再掲載!!



セガサターン版  
バーチャファイター2 パーフェクトガイド

AB判・定価1,100円

好評発売中!

●定価は税込みです。 ●お近くの書店でお求めください。 ソフトバンク株式会社/出版事業部 販売局 Tel.03-5642-8101



SOFT  
BANK



セガサターン用、格闘アクションRPG

「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

SEGA SATURN MAGAZINE BOOKS

## ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

使用可能キャラクター45体の紹介

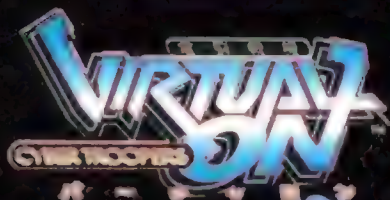
ストーリーモードの徹底攻略、真ツカの紹介まで網羅

「ガーディアンヒーローズ」を全「る」ために必要不可欠な一冊

A5判・厚さ88mm

好評発売中!

SEGA ENTERPRISE, LTD. 1998



近日発売予定!

## 電撃戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル

ABP PUBLICATIONS 1998

パソコンで世界的に大ヒットした電撃戦機バーチャロンが、バージョンアップしてサターンに登場!!

# The Tower

## The Tower [タワー] パーフェクトガイド

ツインタワーを作れたら、ビルの上地を4分所から選べるなど

パソコン版にはなかった機能が追加、ビル作成の楽しみがより充実しました

本書は、その最新作「The Tower」の攻略法をあますところなく解説した完全公式ガイドです

オープンブックス株式会社 監修/セガサターンマガジン編集部 編

A5判・厚さ88mm

3月下旬発売予定!

OPENBOOK 1998

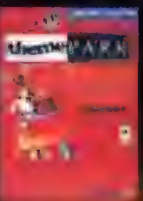
DOS/V・Mac・プレイステーション・サターン・3DO版に対応!!

## theme PARK [テーマパーク] パーフェクトガイド

A5判・定価1,600円 山猫有限公司 著

好評発売中!

©1994,1995 Bullfrog Productions, Ltd. ©1995 Electronic Arts







フォトCD●デジタルフォト  
アイドルシリーズVol.8

**秋元彩香**

AYAKA AKIMOTO

撮影●鯨井康雄

**彩**  
いろどり

好評  
発売中



フォトCD●デジタルフォト  
声優シリーズVol.3

**鈴木真仁/並木のり子**

まさみとのりこ  
**なかよしシスター**  
世界名作劇場

好評発売中!

デジタルフォトアイドルシリーズ

デジタルフォト声優シリーズ



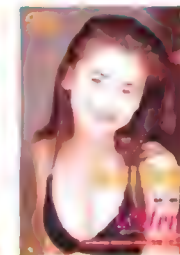
Vol.1  
Stories  
辻香緒里



Vol.2  
Je t'aime  
三浦早苗



Vol.3  
Paradiso  
サブリナ



Vol.4  
Letters  
島田沙羅



Vol.5  
20~twenty~  
田賀久美子



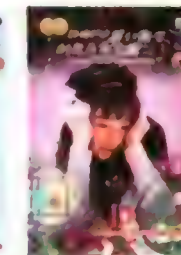
Vol.6  
Love Collection  
川崎愛



Vol.7  
LIVE!  
宮内知美



Vol.1  
スナメリくん  
穴戸留美



Vol.2  
思い出でかざられた食  
國府田マリ子

次回5月8日発売予定  
フォトCDデジタルフォトアイドルシリーズ  
Vol.9 矢部美穂

再生可能機種  
●マルチメディアプレーヤ  
SEGAサターン・PS・PC・V-SATURN  
●PC・FX・3DO REAL・3DO TRY  
(\*)の機種はフォトCDオペレーターが必要  
●マルチメディアパソコン  
ウィンドウズ95対応・フォトCD対応の  
CD-ROMドライブが必要  
マッキントッシュ/フォトCD対応のCD-ROM  
ドライブが必要  
●フォトCDプレーヤー

定価 各2800円

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部



**フォトCDのリアル感  
キミも体験してみて!**

フォトCDは写真とCDをミックスした革命的メディア。写真を見るだけじゃもの足りない、そんなキミを絶対、満足させてくれる高画質&高音質ツールなんだ。もちろん、再生方法も簡単。ゲーム機やパソコン、TVなどですぐにドキドキ体験。この感覚秘密兵器はキミの五感を変革してしまうのだ!





全73シナリオを完全攻略!!

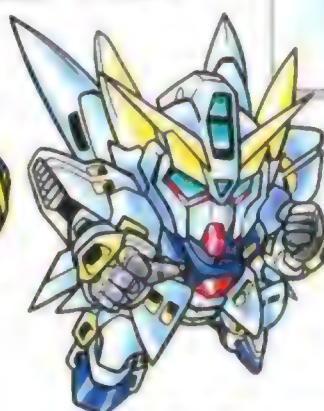
# 第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド

A5判・定価980円

好評発売中!



キャラクター&ユニットデータはもちろん、  
隠しキャラクターや  
特殊誕生日データも全網羅した、  
ゲームクリアのための必須アイテム!



好評  
発売中!

スーパーファミコン版  
第4次スーパーロボット大戦  
スーパーガイド

A5判・定価880円

©夢プロ ©創通 エーエムシー ©電研 ©東北新社 ©BANPRESTO 1996  
©タイタニック企画 (永井豪CBキャラクターワールドを使用しています)

ナムコ往年の名作ゲームが6タイトルも遊べるバラエティソフト最新作

# ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド

A5判・予価880円

3月下旬発売予定!



今回収録されている  
「ゼビウス」「マッピー」「グロブダー」  
「キャプラス」「ドラゴンバスター」  
「キューティーQ」の  
攻略テクニック解説はもちろん、  
名作をより深く味わうための基礎知識や  
ウンチクが身に付く読み物企画など  
ゲームファン必携のガイド。



©NAMCO LTD

好評発売中!

ナムコミュージアムVOL.1  
パーフェクトガイド

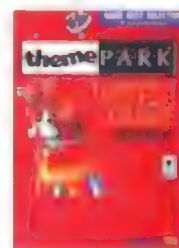
A5判・定価880円

DOS/V・Mac・プレステ・サターン・3DO版に対応!!

# theme PARK [テーマパーク] パーフェクトガイド

A5判・定価1,600円

好評発売中!





# CONTENTS

セガサターンマガジン  
1996年3月22日号 Vol.5

1996 SOFTBANK CORP.本誌からの無断転載を禁止します。

P52

巻頭特集!

## ザ・キング・オブ・ ファイターズ'95

P70

特報!

ときめきメモリアル~forever with you~  
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣  
GUNGRIFTON THE EURASIAN CONFLICT  
真・女神転生 悪魔全書  
パンツァードラグーン ツヴァイ  
野々村病院の人々  
ピンボールグラフィティ  
GAME WARE 創刊号  
超兄貴~究極...男の逆襲~

P109

攻略SPECIAL!

## ヴァンパイア ハンター

P212

AM2研 EXPRESS NEO

AOUショーデモ詳細続報!  
バーチャファイター3のすべて!!



## SEGASATURN PRESS!

### P138 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

FIFAサッカー'96/特捜機動隊ジェイスワット/ルパン三世 THE MASTER FILE/GRANDRED  
ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜/ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説  
コブラ・ザ・サイコガン/課兄弟劇場第一巻 麻雀編/信長の野望リターンズ  
エンジェルパラダイスvol.1 坂本優子 恋の予感 in Hollywood/疾風魔法大作戦  
ジョニー・バズーカ/WORLD CUP GOLF ~IN ハイアットドラドビーチ~

### P143 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

ドラゴンフォース/グラディウスDELUXE PACK/サクラ大戦  
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル/ビクトリーゴール'96  
リンクル・リバー・ストーリー/3X3EYES〜吸精公主〜S/水滸演武〜風雲再起〜  
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/三国志英傑伝  
アンジェリークSpecial/七つの秘館/エアーマネジメント'96/ウイニングポストII  
ゲックス/アイドル麻雀ファイナルロマンスR/きゃんきゃんバニー・ブルミエール  
爆れつハンター/My Best Friends ~st. アンドリュー女学園編~/首領蜂  
ハイオクタン/ZORK I/空想科学世界ガリバーボーイ/ぐっすんおよよS/  
大冒険(セント・エルモスの奇跡)/ゲンウォー

### P193 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ガーディアンヒーローズ/セガラリー・チャンピオンシップ

### P206 セガAM3研RUSH!!

開発者直伝! 電脳戦機バーチャロン 鉄人養成講座 第2回

- P43 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P45 セガサターンデータステーション
- P47 セガサターン読者レース
- P97 VOYAGER
- P103 SNK WORLD
- P104 愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略プレイヤーズROOM
- P106 ガングリフォン DESIGN ROOM
- P126 NUDE na HARD
- P127 HYPER COLUMNS CHAOS
- P128 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P134 新作ソフトスケジュール
- P199 台湾TVゲーム最新情報
- P202 LUNAR EXPRESS!
- P204 レッドカンパニー西の市通り!!
- P222 セガサターンソフトレビュー
- P228 次世代裏技リーグ
- P230 CREATERS BANK
- P231 読者プレゼント



イラスト:日野慎之介

(セガエンタープライゼス ドラゴンフォース キャラクターデザイン)

SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

カバーデザイン:村田雅英(Ms)

## GAME INDEX

- P151 アルバートオデッセイ外伝
- LEGEND OF ELDEAN
- P172 アンジェリークSpecial
- P109 ヴァンパイア ハンター
- P176 ウイニングポストII
- P175 エアーマネジメント'96
- P141 エンジェルパラダイス Vol.1
- 坂本優子 恋の予感 in Hollywood
- P134 ガーディアンヒーローズ
- P72 GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT
- P178 きゃんきゃんバニー・ブルミエール
- P108 空想科学世界ガリバーボーイ
- P140 課兄弟劇場第一巻 麻雀編
- P183 ぐっすんおよよS
- P139 GRANDRED
- P150 グラディウス DELUXE PACK
- P84 GAME WARE
- P177 ゲックス
- P182 ゲンウォー
- P140 コブラ・ザ・サイコガン
- P156 サクラ大戦
- P164 3X3EYES〜吸精公主〜S
- P78 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- P170 三国志英傑伝
- P52 ザ・キング・オブ・ファイトース'95
- P141 疾風魔法大作戦
- P88 真・女神転生 悪魔全書
- P142 ジョニー・バズーカ
- P106 水滸演武〜風雲再起〜
- P198 セガラリー・チャンピオンシップ
- P186 ZORK I
- P190 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
- P96 超兄貴〜究極…男の逆襲〜
- P48 ときめきメモリアル〜forever with you〜
- P138 ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜
- P138 特捜機動隊ジェイスワット
- P143 ドラゴンフォース
- P143 ドラゴンボールZ
- 偉大なるドラゴンボール伝説
- P182 首領蜂(ドンパチ)
- P174 七つの秘館
- P88 野々村病院の人々
- P141 信長の野望リターンズ
- P164 ハイオクタン
- P100 爆れつハンター
- P82 バンツァードラグーン ツヴァイ
- P100 ビクトリーゴール'96
- P82 ビンボールグラフィティ
- P133 FIFAサッカー'96
- P181 My Best Friends
- ~st.アンドリュー女学園編~
- P162 リンクル・リバー・ストーリー
- P139 ルパン三世 THE MASTER FILE
- P142 WORLD CUP GOLF
- ~IN ハイアットドラドビーチ~
- P157 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル





海洋冒険シミュレーションRPG

# 大冒険

Great Adventure

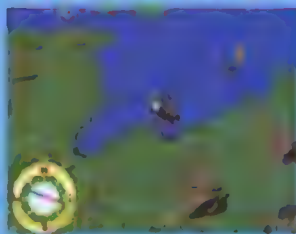
セントエルモスの奇跡

1996年春。  
新たな冒険の旅が幕を開く!!



抽選で大冒険オリジナルキーホルダープレゼント!

●大迫力! 3D海上移動モード!!



…ポリゴンで構成された海上移動画面は、臨場感あふれる、超リアルな航海シーンを生み出した!!

左右360度の視点変更可能なシステム  
ラウンドビュー搭載でさらに大迫力!!

◆シネマティックビジュアルムービー!!



…ゲーム中に挿入されるムービーは、セガサターンならではの、迫力あるムービーシーン!!

映画のような美しい映像が、冒険の旅をさらに高める!!

★リアルタイム海戦シミュレーションバトル!!



…画面の切り替え無しで行われる白熱のリアルタイムバトル!!

最大16隻のポリゴン帆船が、熱く激しい戦いをくり広げる  
白熱の戦いが君の手の中に!!

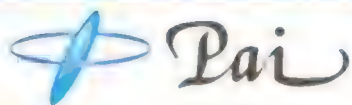
■新機軸! フリー交易システム!!



…襲いかかる海賊・怪物を倒すだけでは冒険の旅は不可能!!

50以上の町・村などの交易場所から、変動する相場を利用して航海資金を調達せよ!!

1996年4月19日発売予定 希望小売価格: 6,800円(税別)



【販売元】有限会社 パイ

〒537 大阪市東淀川区 野田4-23

TEL 06-6711-4796 FAX 06-6711-4879



このゲームはセガサターン専用ソフトです。他のゲーム機ではプレイできません。

©1995 SEGA. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA, THE SEGA SATURN, AND THE SEGA SATURN LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL OTHERS ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

CSoft Office 1995, CPAR 1995





## セターン出身のニューアイドル「FEEL」誕生



「おまかせ退魔業」でセターンからデビューしたニューアイドル「FEEL」が、ソフト発売直後の日曜日に、あの大胆なコスチュームのまま秋葉原に突然登場。集まった人々に、ゲームをアピールしていったぞ。



## ソニックのOVA第2弾レンタル開始まじか

格闘ゲームへの華麗なる転身で話題沸騰のソニックと仲間達だけど、こちらはオリジナルアニメビデオのお知らせ。大好評の第1弾に続いて、3月末に第2弾もレンタル開始となる。

今回は、姿も能力もソニックとよりふたつの「メタルソニック」が登場するという内容。もちろん、超音速ハイスピードアクションは

ゲームそのまま、声を担当した声優陣も舌をまくほど。アフレコに駆けつけた中裕司氏（メガドライブのソニックシリーズのメインプログラマー・写真後列右から2番目）も満足そうだったぞ。

セターンで再会する前に、まずはアニメであのスピード感を思い出そう。5月末には特典付きのセル版も登場する予定だ。



## セガサターン命のキミにプレゼント 「どんどんいただき/キャンペーン」実施

この春発売のサターンソフトを対象にうれしいプレゼントキャンペーンが実施される。今回はカタログの中から好きなグッズを選ぶ「きままにセレクトコース」と、サターンオリジナルグッズが当たる「セガサターン命コース」の2コースが用意されているぞ。

応募方法は3月8日～4月30日の間に発売される新作ソフトに

ついての応募シールを、きままコースの場合は2枚、命コースの場合は3枚（枚数に注意！）をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、〒116-69 新東京郵便局留「セガサターンどんどんいただき/キャンペーン」係まで送るのだ。合計5,000名にナイスなグッズが当たる。詳しくは新作をチェック！

### サターンTHEイス





## ●セガが応援する「超光戦士シャンゼリオン」

この春、テレビ東京系列で放送を開始する特撮ヒーローアクション「超光戦士シャンゼリオン」のプロモーション会見に、メインスポンサーとしてセガも参加した。闇に潜む悪を振り払う光の戦士シャンゼリオンは、これまでの正義の味方とはちょっと違ったキャラクターで、かーいノリの主人公が共感を呼びそうな雰囲気だ。セガと一緒にこのニューヒーローを応援すればいずれはゲーム化も?



本作は4月3日スタート。00キロもあるというコスチュームがカッコイイ。

## ●ドラマCDになった「スーパーリアル麻雀PV」

サターンにも忠実な移植が行われ、高い人気を得た、「スーパーリアル麻雀PV」。新キャラクターによる「V」の登場が近いにもかかわらず、ファンの熱気は冷めることがなさそう。ということで、ビクターブックス（ビクターエンタテインメント）から、ドラマCD付きのファンブック「メモリーズ スーパーリアル麻雀PV」（2,400円）が発売された。

ドラマCD（40分）のストーリーは完全オリジナルストーリー。みづき、綾、晶の3人が、恋に悩む後輩を助けちゃう、というもの。声優陣のサービストラックも、必聴だぞ。



## ●Windowsマシンがゲーム専用機なみになる!?

NECは、Windows95に対応したパソコンに搭載する3DCG表示用LSI「PowerVR」を開発した。このチップによって、パソコンでもゲーム専用機以上の3次元グラフィック表示を実現でき、すでに発表済みのナムコに加え、アートディンク、光栄、バーチャリティ、ハドソンがこの企画に対応したソフトの開発を表明している。ボードの価格などは未定だが、NECホームエレクトロニクスから、6月頃発売される予定だ。



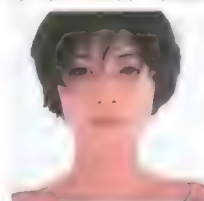
## ●文学小説の名作が人気声優の声で楽しめる

かないみか、緒方恵美など、人気声優によって世界の文学作品がオーディオドラマ化された。淡々とした朗読とは違い、表情豊かな声と音楽で原作世界のイメージをどんどん膨らませていく新しい文学へのアプローチなのだ。本を読むのはキライだけどゲームやアニメは大好き、そんな人達がここから興味を覚え、そして原作を手に入れてくれればいい——そんなシリーズだ。



### 愛のバカ 内田有紀

キングレコード/3,000円



3・23発売

タイトルはいかに「らしい」のに、聴いてみるとこれが有紀ちゃん!? とドキリとするほどいろんな彼女に出会える1枚。こうして大人になっていくんだねえ。

### 奇蹟のゲーム KATSUMI

パイオニアLCD/3,000円

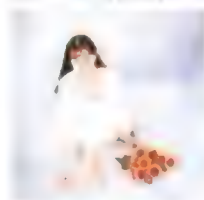


発売中

待望の7thアルバムだ。彼が通り抜けてきたであろうさまざまなジャンルのエッセンスがKATSUMI流に料理され、聴き応え十分の内容になっている。

### Pranets~五月の織姫~ 南 央美

エアーズ/3,000円



発売中

「黄金勇者ゴルドラン」などで人気上昇中の声優・南央美のファーストアルバム。広大な宇宙の神秘、そしてファンタジーと女の子の恋心が溶けあったフシギな1枚。

### OVER TOP 押し出しジントリック ADK SOUND FACTORY

サイトロン/1,500円



発売中

レースとパズルゲームのBGM。全く毛色の違う2つが集った理由、それはアーティストが同じだから。疾走感とほのぼの...そう思うと奥が深い。

### GOLDEN YEARS VOL.Ⅱ 吉川晃司

東芝EMI/2,800円



3・20発売

「Cloudy Heart」と「FOREVER ROAD」、2枚のアルバムツアーからのベストテイク盤。ノーギミックだからこそその力量に感服できる。

### ピュア オリジナルサウンドトラック 溝口 肇

TOY'S FACTORY/2,500円



発売中

まるで和久井映児演じる主人公の無垢なハートをそのまま音楽に写し出したかのような繊細さ。ミステルの主題歌も話題になったけどサウンドの功績も大きい。

### ALBERT ODYSSEY外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~

サイトロンサンソフト/2,000円



3・21発売

本格ファンタジーRPGとして登場の「アルバートオデッセイ外伝」。叙情的なサウンドは、ゲームのフィールドで吸っていた空気のように感動を呼び戻す。

### アンジェリーク ~FALLIN' LOVE~

KOEI/3,000円



3・25発売

守護聖様が歌うラブソング。考えただけでメロメロになりそうなこの企画に参加してくださったのはジュリアス様にランティ様、ルヴァ様、他3名の方々です。



# DATA STATION



セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は  
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

今年は500万台! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOP  
DATA

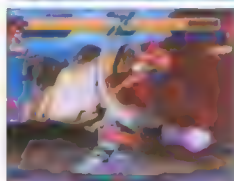
## TOP10

1位

前回  
1位

ストリートファイターZERO

カプコン/96年1月26日発売/5,800円/ACT



### 2650 POINTS

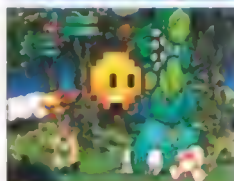
アーケードでは「ZERO2」も発表され、格闘ゲームの定番として売れている「ZERO」。うまくなるほど痛快だぞ。

2位

前回  
2位

ガーディアンヒーローズ

セガ/96年1月26日発売/5,800円/A・RPG



### 2536 POINTS

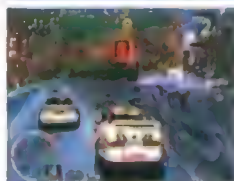
「ZERO」同様、僅差で2位につけている「ガーディアン」。「サタマガ」編集の攻略本も好評発売中だ。

3位

前回  
3位

セガラリー・チャンピオンシップ

セガ/96年12月29日発売/5,800円/RAC



### 2439 POINTS

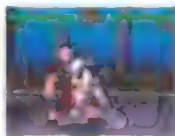
いよいよ終盤に入ってきたタイムアタック。初心者から上級者まで熱くなれるのが魅力。ランチャは出せた?

4位

前回  
4位

バーチャファイター2

セガ/95年12月1日発売/6,800円/ACT



### 1651 POINTS

サターンソフトの金字塔。こちらも攻略本は必携だぞ。

5位

NEW  
SOFT

天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅

ユーメディア/96年2月5日発売/8,900円 18歳未満/2時間 /ADV&SLG



### 1624 POINTS

アニメ人気とともに、売上げも上位に。次はまた?

6位

前回  
18位

バーチャコップ

セガ/95年11月24日発売/7,800円(鉄甲隊)/SHT



### 1351 POINTS

慢性的な品不足ながら50万本を達成。見つけたら買い。

7位

前回  
6位

真・女神転生 デビルサマナー

アトラス/95年12月25日発売/6,800円/RPG



### 1226 POINTS

速くも続編の声も高いRPG。悪魔全書もそろえるべし。

8位

前回  
9位

DX人生ゲーム

タカラ/95年12月15日発売/5,800円/TAB



### 1011 POINTS

ボードゲームと言えばコレ。大勢でやると盛り上がるぞ。

9位

前回  
7位

機動戦士ガンダム

バンダイ/95年12月22日発売/5,800円/ACT



### 892 POINTS

ガンダム世代だけがわかる魅力。魅せる操作を味わえ。

10位

前回  
12位

ぷよぷよ通

コンパイル/95年10月27日発売/4,800円/PUZ



### 621 POINTS

第2回全国マスターズももうすぐ。サターン版で鍛錬。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本社編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は2月7日〜2月19日まで。★協力店●銀座特産館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大塚J&Pテクノランド●ソフマップ●シーナショップ●ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

ビデオゲーム

SHOP  
DATA

## TOP5

① 電腦戦機バーチャロン

⑤ リアルバウト鉄狼伝説



最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

圧倒的なビジュアルでAOUショーを席巻した「バーチャファイター3」とセガの新作群。アーケードでのシェアも、着実にトップの座を確保してきているセガには、今後も目が離せないね。気になる「VF3」の新画面とショーの詳細報告は、P.211へGO!! 必読だぞ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	電腦戦機バーチャロン	セガ
2	1	バーチャファイター2	セガ
3	4	ファイティングバイパース	セガ
4	3	鉄拳2 VerB	ナムコ
5	—	リアルバウト鉄狼伝説	SNK

★調査協力店●キャンディ東大南●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●倉庫GIGO●バセロ●心斎橋GIGO



移植希望

USER  
DATA

# TOP 20

毎号のように新作タイトルが増えてくるセガサターン。今号は、うるし原氏のキャラデザインでも人気の最新脱衣麻雀ゲームが「エンジェルリップス」として移植される他、データイーストの最新作「スカルフアング〜空牙外伝〜」が早くも移植決定! 次号も期待!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	141
2	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	64
3	1	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	42
4	6	バーチャコップ 2	セガ VG	31
5	9	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	26
6	13	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	24
7	14	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	23
8	5	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	22
9	7	バーチャストライカー	セガ VG	21
10	20	サイバーボッツ	カプコン VG	20

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	8	リッジレーサーシリーズ	ナムコ VG他	19
12	—	ドラゴンナイトシリーズ	エルフ パソコン	18
13	10	インディ 500	セガ VG	17
14	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	16
15	15	リアルバウト餓狼伝説	SNK NEO-GEO	15
16	11	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン他	14
17	24	とまめきメモリアル対戦ばずるだま	コナミ VG	13
18	30	伝説のオウガバトルシリーズ	クエスト SFC	12
19	18	闘神伝 2	タカウ PS	11
20	19	スカイターゲット	セガ VG	10

祝 エンジェルリップス



完成度100%

4 バーチャコップ 2



実現度75%(?)

※バーチャコップ2の画面はアーケード版のもので

期待の新作

USER  
DATA

# TOP 15

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

連続1位にいた「ヴァンパイアハンター」も発売された影響で、上位3位は、期待の高い格闘移植作で三つ巴状態に。最近新作の発表が少ないセガも、もうすぐ一気に新作をたくさん出してくれる予定だから、次号以降の発表に要注目だぞ。春のラッシュに備えろ!

**1位** 前回 2位 **電腦戦機バーチャロン**  
セガ/発売日未定、価格未定、ACT

**368 POINTS**

次々と明かされる事実!  
好評のAM3研バーチャロン講座(P.208)では、サターン版への要望も受け付け中。そろそろ開発も始まりそうだから、第一報を待て!

**2位** 前回 6位 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95**  
SNK/3月28日発売予定、7,800円(1人1システムセット同梱)、ACT

**337 POINTS**

新システム第1弾!  
完成版のサンプルも届き、移植度とCDアクセスの速さに多くのマニアも大満足。SNKオールスターが楽しめる痛快な格闘を見逃すな。

**3位** 前回 3位 **ファイティングバイパース**  
セガ/発売日未定、価格未定、ACT

**321 POINTS**

サターン版も着々?  
全ステージのサターン移植もメドがたったという「バイパース」アーケードチーフが担当しているだけに期待してOK。P.219も参照

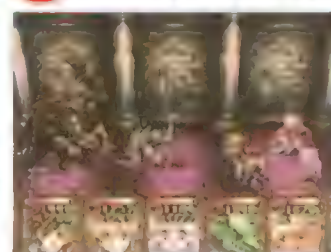
※上のデータのポイントは2/23号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	バンツァードラグーンツヴァイ	セガ/3月22日	239
5	9	同級生〜if〜(仮)	NECインターチャネル/発売日未定	251
6	7	サクラ大戦	セガ/9月予定	248
7	8	とまめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ/'96年予定	231
8	新	ラングリッサーⅢ	メサイヤ/7月5日	204
9	9	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	199
10	20	アルバートオデッセイ外伝LEGEND OF ELDEAN	サンソフト/今夏予定	195
11	11	ドラゴンフォース	セガ/3月29日	185
12	16	餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜	SNK/今春予定	177
13	15	きんきんぱにー・ブルミエール	キッド/4月5日	163
14	新	ビクトリーゴール'96	セガ/3月29日	162
15	14	LUNAR SILVER STORY	角川書店/今春予定	159

⑦ とまめきメモリアル〜forever with you〜



⑩ アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN





読者参加型企画

セガサターン

ALL SOFT  
READERS CHECK!

## 読者レース

読者のみなさんからの投票で、毎月、ソフト売り場  
のタイムにランキングする読者レースのコーナー。  
今回は、新作ラッシュの発表につき、2Pで見るのだ。

Vol.18

## このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。  
(今号の締め切りは3月19日、当日消印有効です)

## ↓オッズ表サターンA 2月23日現在発売済み

サターンソフト総本数:175

## ↓オッズ表サターンB

順位	順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター2	ACT	9.7415
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.5162
3	3	バーチャコップ	SMT	9.382
4	4	バーチャファイター	ACT	9.1894
5	5	レイヤーセクション	SMT	9.1388
6	6	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	9.0747
7	7	魔法騎士レイアース	RPG	9.0728
8	8	ワールドアドバンス大戦略 鋼鉄の戦艦	SLG	9.0673
9	9	ドラリアス外伝	SMT	8.988
10	10	プリンセスメーカー2	SLG	8.9778
11	11	バーチャファイター リミックス	ACT	8.9449
12	12	ストリートファイターZERO	ACT	8.8556
13	13	ガーディアン ヒーローズ	A-RPG	8.8253
14	14	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.8181
15	15	パンツァードラグーン	SMT	8.7822
16	16	タイタナUSA	RAC	8.7243
17	17	信長の野望・天翔記	SLG	8.6861
18	18	マスタース 通かなるオーガスタ	SPT	8.6272
19	19	ガンバード	SMT	8.5937
20	20	プロ麻雀 極S	TAB	8.5384
21	21	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バイ・チェン〜	ETC	8.5116
22	22	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	8.5027
23	23	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.432
24	24	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スターに挑戦〜	SPT	8.3965
25	25	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.387
26	26	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3846
27	27	ゆみみくすREMIX	ADV	8.3764
28	28	ばくばくアニメ〜世界観育休選手権〜	PUZ	8.3397
29	29	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブラザース〜	ETC	8.3396
30	30	ワイザーズハーモニー	SLG	8.3243
31	31	轟上パロディウスだ! DELUXE PACK	SMT	8.2834
32	32	機動戦士ガンダム	SMT	8.2614
33	33	原典『ネオ・ジェネレーション』(18歳以上推奨)	SLG	8.2389
34	34	完全中絶野球 グレイテストナイン	SPT	8.1973
35	35	アイドル選手スーパースター リミックス(X指定)	TAB	8.1711
36	36	ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.125
37	37	F-1 Line Information	RAC	8.1172
38	38	MAKING THE SPIRITS	RAC	8.1032
39	39	RAY MAH レイマン〜エレクションを戦え〜	ACT	8.0769
40	40	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 最終品	ETC	8.054
41	41	MYST	ADV	8.0531
42	42	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ラウ・チェン	ETC	8.0
43	43	0の食卓	ADV	7.9525
44	44	クロ・クワークナイト〜ペパル・チョコの爆発	ACT	7.9285
45	45	メタルファイター〜MIKU	ADV	7.9285
46	46	宝蔵ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.8709
47	47	森羅王伝	TAB	7.8636
48	48	ふよふよ通	PUZ	7.8552
49	49	コンラート・リム	SLG	7.85
50	50	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.8363
51	51	ビクトリーゴール	SPT	7.8177
52	52	レム・レム・2000	SLG	7.8046
53	53	チームバレー	SLG	7.7968
54	54	アイドル・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7.7682
55	55	出たッツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SMT	7.7673
56	56	ウイニングホストEX	SLG	7.7649
57	57	三國志IV	SLG	7.7421
58	58	バーチャファイターCGポートレートシリーズ マラ・フライアット	ETC	7.7341
59	59	リクローターサーカ	RPG	7.7341
60	60	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ムス・ス・ス・ス	ETC	7.6818
61	61	チャラシューファイター ユニバーサル・ウォリアーズ	ACT	7.6756
62	62	DX人生ゲーム	TAB	7.6666
63	63	クロ・クワークナイト〜ペパル・チョコの大冒険・下巻〜	ACT	7.6498
64	64	セカ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.6212
65	65	水戸黄門	ACT	7.6156
66	66	サンダー・ストーム&ロッド・ワスター	ACT	7.6153
67	67	ザ・野球選手スペシャル〜今夜は12回戦〜	ETC	7.5789

順位	順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
70	70	野村胡堂 江戸川乱歩 探偵小説全集	SPT	7.5789
71	71	サイト・ホーク? 伝説のハスラー	TAB	7.5686
72	72	上海 万景の長城	PUZ	7.5513
73	73	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.5458
74	74	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SMT	7.5454
75	75	クロックワークナイト〜ペパル・チョコの大冒険・上巻〜	ACT	7.4435
76	76	アメリカ横断ウルトラクイズ	QWZ	7.4318
77	77	寅次郎バザールプロ野球'95開幕編	SPT	7.4222
78	78	アイドル選手スーパースター Special(MA18)	TAB	7.4113
79	79	ブルー・シンカ・フルール(18歳以上推奨)	ADV	7.4062
80	80	ゴールデン・アックス・サ・ケ・ユ・ル	ACT	7.404
81	81	スチームギア マッシュ	ACT	7.3589
82	82	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.3316
83	83	ブルー・シード〜青島田健治伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.321
84	84	VIRTUAL HYDLIDE	A-RPG	7.2726
85	85	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	PUZ	7.2608
86	86	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	ACT	7.2511
87	87	闘神伝S	ACT	7.1866
88	88	ゲームの達人	TAB	7.0519
89	89	水戸黄門	TAB	7.027
90	90	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	SPT	6.9467
91	91	とある魔術の禁書目録(18歳以上推奨)	TAB	6.9322
92	92	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.909
93	93	シャイニング・ウィスダム	RPG	6.9075
94	94	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.9065
95	95	絵本妖怪	TAB	6.8888
96	96	QUOVADIS(クワダリス)	SLG	6.8787
97	97	AI将棋	TAB	6.8518
98	98	爆水皇伝説アスカル	ACT	6.8389
99	99	EMIT Vol. 3〜私にきこえ〜	ETC	6.8139
100	100	鳥獣大戦争	SMT	6.8125
101	101	ドラゴンボールZ 真流闘伝	ACT	6.8074
102	102	EMIT Vol. 1〜時の逆子〜	ETC	6.7758
103	103	天地無用 龍皇電(18歳以上推奨)	ETC	6.7608
104	104	ハンガースGP95	RAC	6.7176
105	105	EMIT Vol. 2〜命がけの旅〜	ETC	6.625
106	106	ファイブ外伝 ブレイジング・トルネード	SPT	6.602
107	107	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5838
108	108	ウイングアームズ〜華麗なる華道王〜	SMT	6.5595
109	109	バーチャルオープンテニス	SPT	6.5
110	110	結婚前夜(限定販売)	ETC	6.4518
111	111	真説・夢見屋 闇の奥に隠れた...	ADV	6.4358
112	112	平成オオパカボン すすめ/パカボンズ	PUZ	6.4084
113	113	新・戦国 18歳以上推奨	TAB	6.3846
114	114	新・戦国 18歳以上推奨	ACT	6.2708
115	115	GOTHA〜イミマリア戦役〜	SLG	6.159
116	116	学校のコワイおかしな話	ETC	6.1538
117	117	Wise Chai Commemorative(18歳以上推奨)	ADV	5.8715
118	118	麻雀倒産	TAB	5.826
119	119	真・戦国 18歳以上推奨	RAC	5.7419
120	120	RACE DRIVEN	SLG	5.7045
121	121	Break Thru!	PUZ	5.625
122	122	タイタロス	SMT	5.6233
123	123	麻雀倒産	TAB	5.5209
124	124	ケイルレーサー	RAC	5.4925
125	125	球球界	PIN	5.4615
126	126	TAMA	ACT	5.4186
127	127	ホワイとへべれけ	PUZ	5.283
128	128	結婚〜Marriage〜	SLG	5.0967
129	129	占部物語 その1	ETC	4.9
130	130	バーチャルバレーボール	SPT	4.8333
131	131	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.8235
132	132	真・戦国 18歳以上推奨	ACT	4.6585
133	133	〜制覇伝説〜プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.5547
134	134	DARK SEED(18歳以上推奨)	ADV	4.3888
135	135	学校の怪談	ADV	3.6814
136	136	麻雀倒産	TAB	3.5454

## △新着穴馬紹介

麻雀ゲーム最高の1作。品切れ注意。

**20着 NEW SOFT プロ麻雀 極S**

アテナ/96.1.12  
5,800円/TAB

全投票平均点 **8.5384**

本誌の平均点 **7.66**

麻雀通の私でも秀逸と感じるデキ。速い思考ルーチンはもちろんのこと、実在の雀鬼達の登場、勝つ条件も様々なのは良い。なによりナンパ麻雀御用達のイカサマがない。配牌やツモ牌も本物っぽくてイカス。(東京都・門田恵・23歳)CPUの思考速度はアーケード版以上。各プロの表情が(状況によって)変わるのも面白い。ただ、チャレンジ対局の条件が半荘6回というのは少し長いのでは。また、プロの打ち方がすぐにボンしたり、1000点とか2000点で和がたりとセコいのも難。(大阪府・小澤栄治・32歳)ルールを細かく決めることができ、誰でも安心して遊べるソフト。これで牌譜を記録できたら完璧だった。(群馬県・渡辺勇)まるでサラリーマンの接待麻雀のような感じだった。(東京都・西山浩・20歳)自分は初心者だったけど、このソフトで麻雀が楽しくなった。雀力クイズも。(岩手県・高橋圭一・14歳)今までのソフトと比べたら打ち筋は悪くない。しかしいらぬところでアラが目立つ。イラつく操作性やキャンセルできない点数計算などは残念。(宮城県・柿沼栄伸・20歳)

**ハンター上位を  
狙うか!?**

こここのところガンガン話題の新作ソフトがランクインして読者レースだけど、今回は2月末からの新作ラッシュを前に、新規登場は「プロ麻雀 極S」のたった1本に終わるという珍しい事態になった。

ランキング争いのほうでは、「真・女神転生 デビルサマナー」がランクを1つ落とした他、前号で「ガーディアン」に借敗した「ストZERO」が順位を逆転。その他はほぼ上位下位とも大きな変動はなしだ。だが、次号以降は、「ヴァンパイアハンター」をはじめ、大物ソフトが続々登場予定。1位争いは見逃せないぞ!!

【おしえて】「/」は「いっちょー/でえーへんだ/でえーへんだ/でえーへんだ!!」(読者エコー)「どーしたの?」読者レースによって読者の声、コメント紹介に多大な意義ありとの報告が来たり、早速にお知らせしておけ(次のページ参照)「いや/たいっちょー、ここは私めかハラがさばいてお詫びをおお/」(チクッ)イテテテ……」本号も新作ラッシュになり、読者の声も増えよう。



## 48



# ときめき メモリアル forever with you



待っているだけでは  
もうときめかない……

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

- コナミ
- 年内発売予定
- 価格未定
- 恋愛シミュレーション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

## 待望のサターン版画面がついに公開!



長らくお待たせしました。本誌での移植発表から約1年の歳月を経た今、ついに「ときめきメモリアル (以下ときメモ)」のサターン版画面写真をお見せできる日がやってきたのです。「何、そのときめき何たらって?」って人は、この際放っておいて、まずは素直に喜びましょう。バンザーイ。

1994年にPCエンジン対応ソフトとして登場。パソコン通信やロコミを主な媒介にしてその面白さが広まり、32ビット機版が登場した昨年には、「恋愛シミュレーション」という本来カルトなゲームジャンルを世間一般に認知させるまでの存在になった



「ときメモ」高校生活のすべては恋愛に捧げられる! といった大胆なコンセプトと、彼女候補達のバリエーションの豊富さが、シャイな男性ユーザー層にウケた原因だろう。サターン版でもそういった魅力を十二分に体験できるワケだが、単なる後発移植タイトルとあなどるなかれ。というのも、他機種版をプレイした人も羨ましが「男らしい展開」が導入されているからだ!



**プレミアム版はあるのか!?**

プレイステーション版発売に当たってはマウス+オルゴール箱セットのプレミアム版が発売されたけど、サターン版はどうだろう。期待したいね。



サターン版は

新要素

# 自分からの告白チャンスを与えられた!

男の決断の時!



従来は待つだけ...

これまででは、誰からも告白されない結末があるとはいえ、結果的に主人公がフラれることはなかった。しかしサターンではそうはいかない(写真はPCエンジン版)。



「卒業の日、校庭のはずれにある古い大きな樹の下で女の子から告白して生まれたカップルは永遠に幸せになれる」——。「ときメモ」は本来、主人公が通う高校に語り継がれているこの伝説をバックボーンとしてゲームが構成されている。つまり、告白するのはあくまで女の子から主人公(プレイヤー)への一方向のみ。主人公が「来たべき日」までにできることと言えば、自分が気に入った女の子から告白される人物になるよう、日々精進するほかなかった。それはそれで道理だけど、「男」の立場から考えてみると少々物足りなさが残るのも事実。他機種版の経験者でも、「何もここまで軟弱ぶりを徹底しなくても」との感想を持ったプレイヤーが結構いるらしい。

サターン版では、そんなユーザーの要望に応えるかのように、卒業式の日

に自分からも女の子の告白できるようになった。場合によっては、勇気を出してくれた別の女の子の気持ちを犠牲にしなければならないし、自分が涙にくれることになるかもしれない。見方によっては「わざわざツライ選択をしなければならないなくなった」とも言える。だが、これだけは肝に銘じておこう。

「リスクを恐れていては自分が望む本当の幸せが手に入るわけがない」と。



「自分から告白する」を選んで意中の女の子の告白を捜し回るシーン。うまいぐあいに見つければいいけど。

## きらめき高校の生徒達

一校の主要キャラ以外は、ゲームの進め方によっては登場しない場合もある。せっかくならばたくさんの女の子の告白を聞きたいね。

藤崎詩織

誰からも好かれる心優しい美少女。しかも、運動でスポーツ万能ときた日にや、平凡な男が付き合おうって、無理でしょ。幼なじみというアドバンテージはないものと思え



伊集院レイ

世界的な大会持ちの家に育ち、キザで自己中心的。そういうのに限って美形だから当然、女生徒達の人気のマト。なににつけても主人会に突っ込んではいやミを言ってくる。そんなに態度をバカにして楽しいか? ちなみにレイの慶賀では、毎年盛大なクリスマスパーティーが開催される。これにはあやかりたい。



虹野沙希



努力と根性のさわやかスポーツマンタイプに目がない女の子。明るくて家庭的で面倒見が良い、というクセのない性格は、日頃修羅の道歩んでいるプレイヤー達に安心感を与えるようだ!

朝日奈タ子

にぎやかな性格で行動的。流行りもの好きのミーハーだから、いわゆるフツのギャルタイプ。好きな男のタイプは、軽蔑態度で男の遊びに詳しい人、プロフイー





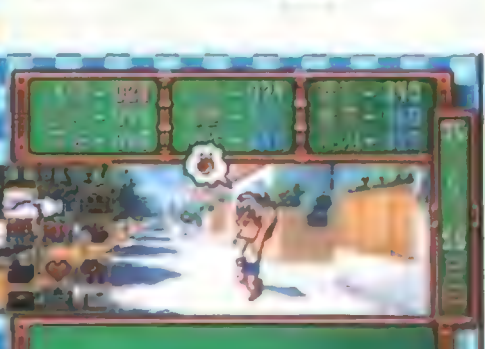
# その日のために君は何をする？

ゲーム開始直後のプレイヤーは、私立きらめき高校に入学したばかりの男子生徒。以後卒業するまで3年間、高校生活をエンジョイしていくワケだけど、最終目的は、幼なじみの同級生、藤崎詩織から卒業式の日に愛の告白をされること。異性に対して何かと理想の高い彼女から「好き」と言われるには、それ相応の努力が要求される。勉

強、運動、学校行事、そしてデートをソツなくこなし、魅力的な男に成長させなければならないのだ。それだけではなく、学校生活を送っているうちに知り合う他の女のコ達とも“つかず、離れず”の関係で付き合っていくと、良からぬ噂(?)を立てられてしまう危険性もある。1週間ごとの行動スケジュール作成は慎重にネ。



通常コマンドには平日(1週間のうちの学校のあ  
る日)用と休日(日曜日または祝日の1日のみ)  
用がある。うまく使いわけよう。



## 情報収集 には友を 使え!

### 早乙女 好雄

詩織ちゃん以外の女のコも狙えるのが「ときメモ」のいい点。知り合ったコの電話番号や性格、はたまたデートスポットや女のコ達がプレイヤーについてどう思っているかなどの情報を知りたければ、自称「女のことなら任せろ」の友人、早乙女クんに電話で聞こう。

### 早乙女 優美

出た、友人の妹!! 学年がひとつ下ということで、登場は主人公が2年生になってからだけど、それ以前に好雄宅に電話してたまに出る時があるので、そのデのフェチにはたまらない子供っぽくてわがままだけど、心の中では自分をひとりの女性として認ってもらいたがっている(ビノコみたい……)

### 美樹原 愛

女のコの友達が多いけど、異性に対しては極端なあがり症(どもりも少々)のため、このコが登場するとイライラしてしまうプレイヤーもいるそう。そりゃたしかに空想癖はあるけどさ、動物好きのとってもいいコなんだ。サターンユーザーはかわいがってあげようね!

### 清川 望

スポーツなら何でもこい! って感じの地味な毛ボーイッシュ少女。さっくばらんに付き合えるが、根は意外にも女らしい。彼女の未知の部分をついに伸ばしてあげるかが、男としての使命だろう。……言い過ぎ

## キミは誰に 高校生活を捧げる?

### 片桐 彩子

細かいことは気にしないマイペース女。中途半端に英語が混じっててちょっと恥ずかしい喋り方。彼女のすべてを愛していると思う。平凡な物事よりもストレンジなこと「笑」が大好き。芸術家気質ってヤツか

常に物事を理論立てて冷静に考える、良くいえば頭の切れる才女。悪く言えばかわいくなー女。趣味は「実験と研究」とのことだが、ゲームを進めると、それがとんでもないことだとわかっていく。彼女とタメを張りたいのなら、うわべだけでも同じ価値観を持っているように振る舞え

### 紐緒 結奈

### 如月 未緒

「貧血気味で読書好きのメガネっ娘」も、圖書のA高いタイプの1つ。あまり興味のないプレイヤーから言わせると「一途さがうっとうしい」らしいが、「ナイーブで真面目」と解釈してあげよう。

### ゆかり 古式

帝王狙いなら不動産の社長令嬢ゆかりさんだ。性格もおっとりなら会話もおっとり。キミは辛抱強くつき合えるか? 楽天的な性格、得意なスポーツにテニスとは典型的お嬢様の必須条件



連続

# 総力特集

必殺技はどう使う?

どこで使う?

第2弾

# THE KING OF Fighters 95

TM

© SNK 1995

※画面写真は開発中のものです

●SNK●3月28日発売●7,800円●対戦格闘●TWIN ADVANCED ROM SYSTEM対応

## 必殺技の特徴

各々の格闘家達は通常技とは別に3〜7つの必殺技を体得している。それは大きく分けて下記の4通りで、対空技なら相手の飛び込みの迎撃に、突進技なら奇襲といった使い方が考

えられる。同じ系列の必殺技にも動作や効力に違いが見られるため、その分使い方が変わってくる、また、変えねばならない状況も出てくるのだ。それらの詳細を必殺技別に吟味するのが今回の特集なのだ。

### 主な必殺技



## 超必殺

すべての格闘家達は体力が減って点滅した時と、気合いゲージが溜まっている時に限り、威力絶大の必殺技を繰り出すことができるのだ。コマンド入



## 入力のススメ

必殺技の特徴は方向ボタンによる入力と同時に攻撃ボタンを押すという特殊な操作が必要なこと。それらを短時間のうちに入力しなければならないため、慣れないうちは失敗することが多く、それは相手につけ入る隙を与えてしまうことになる。失敗をなくするためにその状況と対策を指南するぞ。



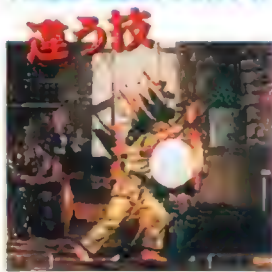
●上を向いてジャンプボタンを押すと、空中で一定時間待機し、その後前方に突進する。この突進中に攻撃ボタンを押すと、前方に突進しながら攻撃を行う。



●通常技は、攻撃ボタンを押すだけで入力可能。方向ボタンも入力可能。この通常技は、攻撃ボタンを押すだけで入力可能。



●ジャンプボタンを押すと、空中で一定時間待機し、その後前方に突進する。この突進中に攻撃ボタンを押すと、前方に突進しながら攻撃を行う。



●突進技は、攻撃ボタンを押すだけで入力可能。方向ボタンも入力可能。この突進技は、攻撃ボタンを押すだけで入力可能。

## キャンセルのススメ

キャンセル技というのは、通常技の戻る動作を省いて必殺技を出す行為を指す。これを行う条件として、キャンセル可能な通常技を相手に当てる(ガードされてもいい)ことが挙げられる。

必殺技受け付け時間などの問題もあるが、深く考える必要はない。ただ、通常技を出したあと、すぐに必殺技を入力すればいい。ソフトが発売されたら下記の組み合わせで練習してみよう。





## 必殺技の長所と短所

必殺技には必ず長所と短所がある。まず覚えてほしいのはコマンド入力が困難な短所と、出した時の効果とヒットした時にダメージの大きい長所があること。これ以外にも各々の必殺技には様々な特徴があり、出始めが無敵状態になったり、移動兼攻撃ができるといったところが長所だ。逆にほとんどの技はガードされたあとに反撃を受ける短所がある。それらを覚えるのが勝利への近道だ。

飛び道具



### 短所

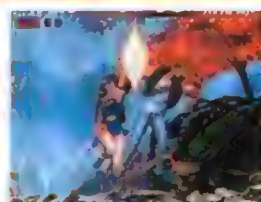
飛び道具はガードされると無敵状態になり、反撃を受けやすい。また、ガードされた後は反撃を受けやすい。

### 長所

飛び道具はガードされると無敵状態になり、反撃を受けやすい。また、ガードされた後は反撃を受けやすい。



その他

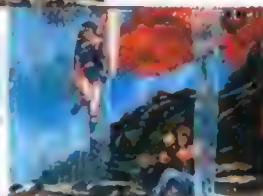


### 長所

長距離から攻撃できる。また、ガードされた後は反撃を受けやすい。

### 短所

飛び道具はガードされると無敵状態になり、反撃を受けやすい。また、ガードされた後は反撃を受けやすい。



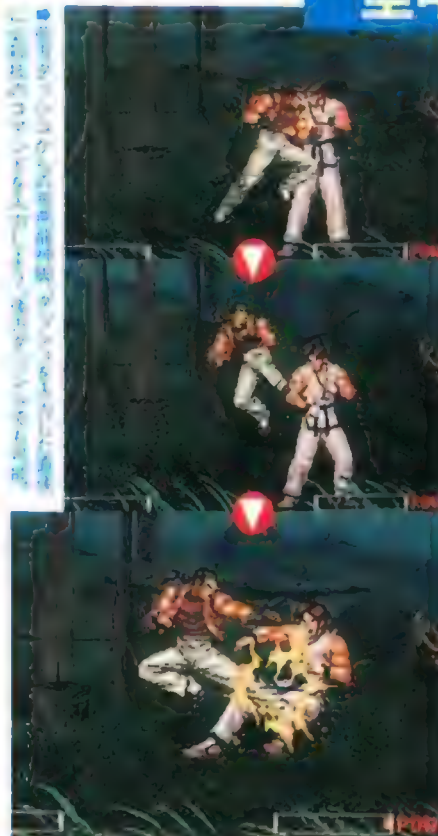
## 技とは?

力は通常の必殺技より難しいが、相手に与えるダメージはその比ではない。一見逆転を秘めたまさに超必殺技だ。



## 空中入力の必殺技の謎

ジャンプ中のみ使用可能な必殺技は、それ以外の状況で出せたり、特殊な入力方法がある。その状況とはダッシュ中で、軽く跳び跳ねるダッシュに限定されるが、相手を翻弄する手段として活用できる。また、空中必殺技は地上でコマンドを入力してからジャンプして攻撃ボタンを押すと、超低空でその技を出せるぞ。そして、それらの技は跳び込み通常技をキャンセルして出すこともできるのだ。



## 投げ超必殺技

アテナやアンディなどは、地上で相手を投げ捨てた直後、相手が地面に叩きつけられる前に超必殺技を出すと、投げ技のダメージではなく超必殺技のダメージを相手に与えられるのだ。これはネオジオ版のKOF'94からあった珍現象で、KOF'95にも存在した。サターン版の完成版ではどうなるかわからないが、参考までに紹介するぞ。

### 通常技の投げ技



### 投げ技+超必殺技



この姿は...



あの男が...



やはり



生きていた



!!

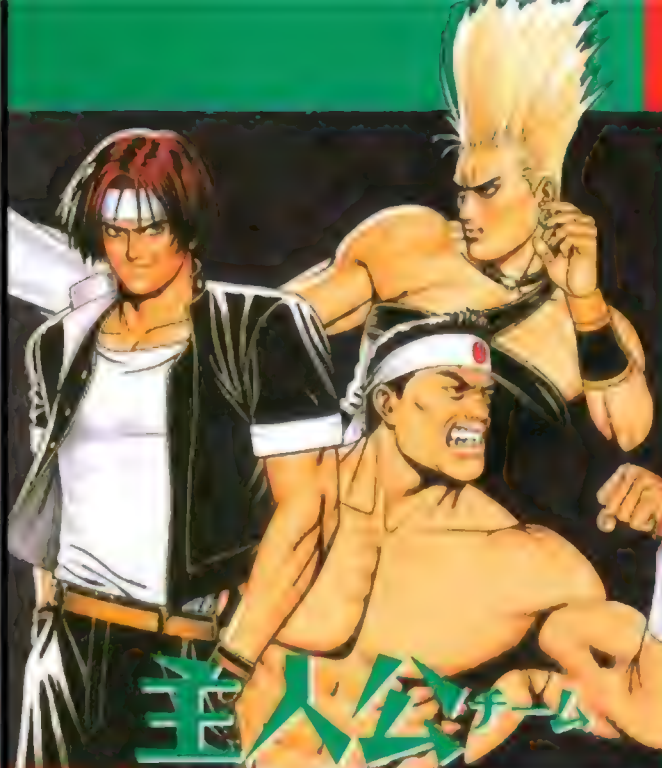


「草薙の妻が...」  
「ここに来た時、この世の地獄を  
見る事になるう！」

「ルガー...」  
「フッ、フッ...」

「お前も...」  
「さぞ楽しみだわな...」





# 主人公チーム

超必殺技の使い方

## 草薙 京

先読みで対空として使用したり、相手が気絶した時に叩き込むのが理想的な使用法。削り量が多いので、相手の起き上がりなどに削る、といった使い方もオススメ。

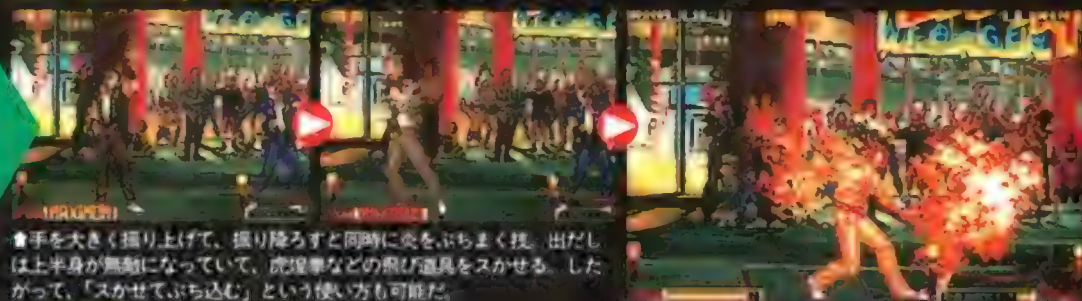
## 二階堂紅丸

攻撃避けからいきなり出したり、起き上がりに重ねて削りに使うのが効果的。立ち強パンチをキャンセルして出せば相手を即死状態に持っていけるぞ

## 大門五郎

攻撃避け●地獄極楽は基本。突進系の技のガード後、飛び道具連打の隙など狙い所はたくさんある。相手か隙を見せたら即ダッシュや受け身で接近し吸い込もう。

## 裏・百八式 大蛇薙 ↓↓↘↙↓↘→+A



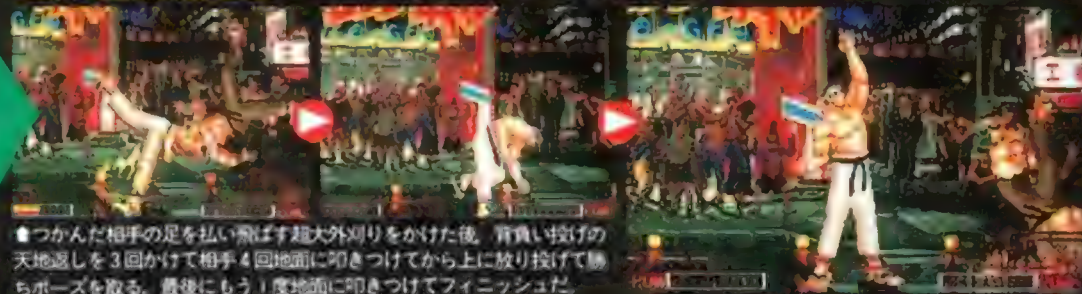
★手を大きく振り上げて、振り降ろすと同時に炎をぶちまく技。出だしは上半身が無敵になっていて、虎煌拳などの飛び道具をスカせる。したがって、「スかせてぶち込む」という使い方も可能だ。

## 雷光拳 ↓↘→↓↘+A



★巨大な電撃を放出する雷電拳の強化版。相手の出す飛び道具を消す能力があるうえ、与えるダメージは絶大な威力を誇る。相手に密着して根元から当てれば、体力の3分の2は奪えるまさに一発逆転の技だ。

## 地獄極楽落とし 相手の近くで(→↘↓↙←)×2+A



★つかんだ相手の足を払い飛ばす超大外割りをかけた後、背負い投げの天地返しを3回かけて相手4回地面に叩きつけてから上に放り投げて勝ちポーズを取る。最後にもう1度地面に叩きつけてフィニッシュだ。



## 草薙 京

### 一通り揃っております

飛び道具から無敵まで、一通り揃う必殺技陣、全て使い勝手が良い美味しいキャラだ。

飛び道具である百八式・間払い、遠距離での牽制に有効な技、また、跳ばせる手段としても活用できる。その跳ばせた相手を落とすのに最適なのが、百式・鬼焼き。この技は出だし完全無敵なので相手が何かしようとする時などに出しておいてもいいだろ。次は突進系である3つの技を紹介しよう。貳百拾貳式・琴月陽、この技は、肘から突っ込み最後に相手を持ち上げて燃やす技。百弍式・龍車、これは、空中に上がっていきつつ、蹴り上げていく技。強で出すと、最後は地上に蹴り落とすというオマケ付きだ。出かかりに瞬間だが無敵時間が付いている。最後は、七拾五式・改、これは相手を空中に蹴り上げる技で、ボタンを2回押すことによって、最高2回まで出すことができる。強で出すと更に追いうちが可能になる。

百八式・間払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百弍式・龍車	←↓↙+BorY
貳百拾貳式・琴月陽	→↘↓↙←+BorY
七拾五式 改	↓↘→+B・BorY・Y

## 貳百拾貳式・琴月陽



## 百弍式・龍車

★出だしは無敵で、空中に上がりつつ蹴り上げていく技。強で出すと、最後は地上に蹴り落とすというオマケ付きだ。



## 百八式・間払い



## 百式・鬼焼き



## 担当ライターたか・ひーより

「跳ばせて落とす」が簡単にできるキャラクター。でも、やっぱり浮かせて、浮かせて……、いやなんでもありません。個人的には、貳百拾貳式・琴月陽と百式・鬼焼きが好きなので使用頻度が高いですね。





## 二階堂 紅丸

一発逆転を狙える超必!

体力ゲージが赤くなったら雷光拳で一発逆転を狙え! 相手をシビレさせるのだ!

雷光拳は技を出す時に少し前方へ踏み出すので、中間距離の相手に攻撃が届く。ただ、技を出した後に若干硬直があるので確実に当てるよう、心がけたい。スーパー稲妻キックは、技の出始めに無敵時間があるので、相手を引きつければ対空に使える。だが、強だと技のモーションが大きくなるので、使うのなら弱がいいだろう。相手との牽制に使える居合い蹴りは、出が早く結構遠くまで届くうえに、コマンドを追加入力することで反動三段蹴りになる。この反動三段蹴りは与えるダメージ値が大きいので、居合い蹴りが当たった時は確実に三段蹴りまでつなぐようにしよう。また、全身が回転する真空片手駒は対空にもなるし、画面端なら削りにも使える万能技。パンチ、キックの弱、強4ボタン同時押しで技を中断することもできるぞ。

雷光拳	→↓↘+AorX
真空片手駒	→↓↘↙←+BorY
居合い蹴り	↓↘→+BorY
反動三段蹴り	居合い蹴り中に+↓↑+BorY
スーパー稲妻キック	↓↑+BorY

真空片手駒



反動三段蹴り



雷光拳



スーパー稲妻キック



担当ライター麻宮積司より

超ジャンプなどで相手の裏に飛びこんで、(できたらしゃがみ小キックから)居合い蹴り⇒反動三段蹴りという使い方が◎。反動三段蹴りは決まればカッコイいうえに爽快感バツグン。出し方はちょっと難しいが紅丸ユーザーは要マスターだ。



## 大門五郎

投げ技にもいろいろあるぞ

パワーゲージがMAXになると真の実力を発揮する。近づいた奴は地面に叩きつける。

必殺技のほとんどが投げ技の大門。投げ間合いが最も広くダメージも大きい天地返しは前作同様、攻撃避けや、相手の跳び込みをガードした後に重宝する技だ。同様に使える超大外刈りは天地返しより間合いも狭く、ダメージも少ないがコマンドはこちらのほうが入力しやすい。主に空中の相手を投げる雲つかみ投げ、地上の相手を投げる切り株返しは相手をつかむまで足元が無敵になる。また伸ばした手も無敵状態になるので反撃されにくいぞ。地雷震は地面全体に攻撃する特殊な技。強で出すと腕を振り上げるだけのフェイント技になる。攻撃判定の無い超受け身は転がってから起き上がるまで完全無敵。飛び道具を抜いたり他の必殺技と組み合わせて使おう。大門は受け身やフェイントを活用して常に投げ技を狙っていくことが大切だ。

地雷震	→↓↘+AorX
超受け身	↓↙←+BorY
超大外刈り	接近して→↓↘↘+B
天地返し	接近して→↓↘↙←→+A
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+X
切り株返し	←↙↓↘→+A

地雷震



超受け身



超大外刈り



雲つかみ投げ



切り株返し



担当ライター六甲おろしボン吉より

とにかく攻撃力が高いのが魅力。相手が初心者でもパワーゲージを満タンにして近寄ってくるとかなり怖い。必殺技が1つ入れれば大ダメージを与えられる。余談だが対戦で彼を使いケンカになった事も。相手に不快感を与える投げは程々に。





超必殺技の使い方

リュウ・サカザキ

遠距離から出せばガードされても反撃は受けない。読みが必要だが、この後反撃して来る相手には、虎砲、ガードしている相手には投げた。

ロバート・ガルシア

リュウと比べると少々スキがある。同じ様な行動はとりにくいので注意しておこう。相手を気絶させてから決めるのが無難な使い方だ。

タクマ・サカザキ

タクマの乱舞は出るのが早いので連続技に利用できる。虎砲の後に追いかけたり相手の顔を突こう。単発の乱舞は反撃の的なので控える。

リュウ・サカザキ

龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A



◆気合いを入れてから一気に相手へ突っ込んでいく突進技。そして、相手をボコボコにした後に決めの虎砲を打ち込む。この技は空中でも出すことができ、それをマスターすればいっそう便利な技になる。

龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A



◆出始めに気合いを入れて、相手に突っ込んでいく突進技。この後ボコボコにするのだが、リュウとは若干出す技が違う。そして龍牙で締める。リュウと大きな違いは、空中で出すのが少々難しい点だ。

龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A×同時押し



◆構えたあと前方へダッシュ。攻撃がヒットしたら通常技をも発入れ、気絶した相手に霸王至高拳を叩き込む。連続技や必殺技の後の追い打ちにも使えるので乱舞攻撃のパリエーションが豊富だ。



リュウ・サカザキ

クセはあるが何でもあり

必殺技はかなり豊富。いろいろな闘い方ができる。飛び道具の使い分けもポイント。

虎砲は飛び道具で、遠距離での牽制に使える他に、相手を飛び込ませる手段としても使える。また、この虎砲は空中でも出すことができ、後方へ逃げながらや、ダッシュ中など状況に応じていろいろな使い方ができる。次は対空技である虎砲。この技は出かかりが完全無敵だ。相手が跳びこんできたらこの技で迎撃しよう。霸王翔吼拳は出が遅いものの、相手の通常の飛び道具をかき消しながら飛んでいくというメリットを持っている。暫烈拳は出は早い、リーチが短い。これはガードキャンセル時に使用するのが得策。飛燕疾風脚はガードされてしまうと反撃は必至。よって連続技に組み込んでいくのが最適な使い方だ。極限流連舞拳は相手をボコボコ殴る技。注意点は、相手との距離が近くなければ発動しないことだ。

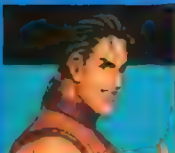
虎砲	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙タメ→+BorY
虎砲	→↓↘+AorX
霸王翔吼拳	→←↓↘↘→+AorX
暫烈拳	→↘↓↙←+AorX
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+A



担当ライターたか・びーより

虎砲の連射が面白い。かつ強力なので覚えると病みつきになるぞ。やり方は2発目のコマンドを極限流連舞拳にすること。ただしこれは、遠距離からでないといにくいので、出ない時には距離を開けてみよう。





## ロバート・ガルシア

### 足技は間合いが肝心

大技が多いようだが、細かく使い分けられるようになると、勝率アップ!

飛び道具の龍撃拳は弱と強の違いはスピードで弱のほうが遅いこの技は遠距離での牽制、又は相手を跳ばす手段として使用する。霸王翔吼拳は弱と強でスピードが違い、技の隙が大きいのでこれも牽制として利用したい。龍牙は主に対空技として利用するが横の判定が強いので相手の足払いに当てることもできる。飛燕疾風脚は突進系の技で2回ヒットし、連続技にも組み込める。飛燕龍神脚はガードされても跳ね返るため1部の突進系以外の返し技は、当たらず、使い勝手がよい。幻影脚は相手に蹴りを複数叩き込む技だが自分は動けないので外した時は危険が伴う。そして極限流連舞脚だ。近距離用で蹴りで相手をポコポコにする。前方ダッシュや連続技から決めよう。この技に当たって浮いた相手には追い討ちができる。使える技だ。

龍撃拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↓タメ→+BorY
龍牙	→↓↘+AorX
霸王翔吼拳	→←↓↓↘→+AorX
幻影脚	→↘↓↘←+BorY
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↘←+BorY
極限流連舞脚	接近して←↓↓↘→+B

## 極限流連舞脚



この技は無数の蹴りで相手を叩き込み蹴り飛ばす技だ。弱と強の違いは、相手を蹴る回数。

## 幻影脚

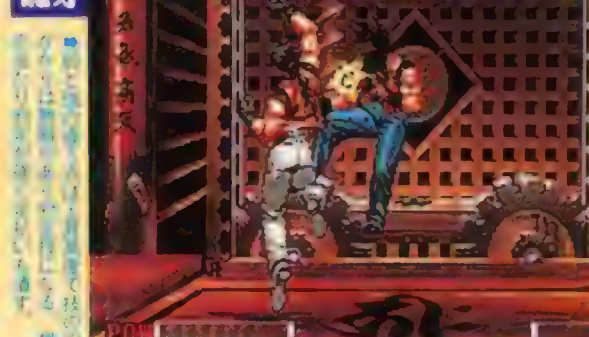


## 飛燕龍神脚

空中から急降下する蹴りで、ガードされても反撃を受けにくいという点があり、使える技だ。



## 龍牙



## 担当ライター健崩より

ロバートは飛燕龍神脚と極限流連舞脚の使い方がポイントのキャラクター。飛燕龍神脚は着地時の隙が小さいので、攻撃避けて避けられても投げられる。極限流連舞脚は前方ダッシュから有効だ。



## タクマ・サカザキ

### 攻撃こそ最大の防御

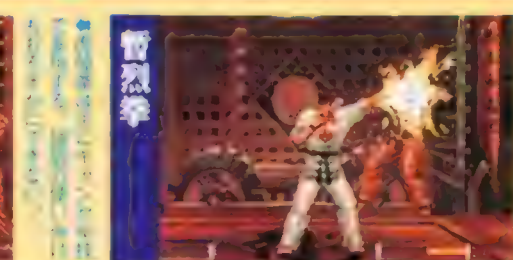
隙のない必殺技。通常技との連係で攻撃の手を休めるな。

対空技以外は充実しているタクマの必殺技。技の後の隙も少なく飛び道具、投げ技など種類も充実している。連続技や牽制に最もよく使うのが虎煌拳だ。その後を追いかけると飛燕疾風脚。相手との距離や行動で強弱を使い分け、技の後通常技で牽制することで隙のない攻めができるぞ。疾風脚の代わりに移動投げの翔乱脚も使える。突進中は足元が無敵だがガード可能でガードした相手の硬直時間もないので注意。至近距離用の翔乱脚や暫烈拳は連続技に組み込んで使おう。暫烈拳は遠距離用の対空技にもなる。強弱でヒット数は変わらないので空振りした場合にリスクの少ない弱を使う方がいいだろう。相手の飛び道具を打ち消せる霸王至高拳は起き上がりに重ねたり、虎煌拳連打の間に入れるなど使い勝手のいい技だ。

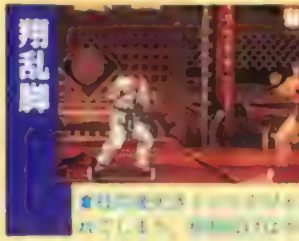
虎煌拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↓タメ→+BorY
翔乱脚(コマンド投げ)	接近して→↘↓↘←+Y
翔乱脚(移動投げ)	→↘↓↘←+B
暫烈拳	→↘↓↘←+AorX
霸王至高拳	→←↓↓↘→+AorX



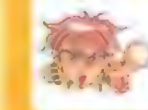
相手の飛び道具を打ち消して攻撃を出すのは霸王至高拳。強弱でヒット数は変わらないので空振りした場合にリスクの少ない弱を使う方がいいだろう。



## 飛燕疾風脚



この技は無数の蹴りで相手を叩き込み蹴り飛ばす技だ。弱と強の違いは、相手を蹴る回数。



## 担当ライター六甲おろしボン吉より

キャンセル攻撃のバリエーションが多く自由度の高いキャラ。でもキャンセル技の性能に頼ると、攻撃が単調になって、相手の反撃を喰らいやすいので注意しよう。COM相手ならまだしも、対戦は攻撃の読み合いしだいなのだから。





テリー・ボガード

アンディ・ボガード

ジョー・ヒガシ

超必殺技の使い方

#### テリー・ボガード

連続技に組み込んでいくのが主な使用法。この他、先読みで対空に使用したり、相手の起き上がりなどに合わせて削ったりという使い方もあるぞ。

#### アンディ・ボガード

出かかりに無敵時間が付いているので、自分の起き上がり（リバーサル）時や、相手が跳んできた時は、対空として使うのが理想的だ。

#### ジョー・ヒガシ

ハリケンアッパー連打に絡めて相手の跳び込みに合わせて効果的。間合いを取るためのバックダッシュ後にいきなり出すのも有効だ。

### パワーゲイザー ↓↙↘→+A Y同時押し



拳を高く振り上げて一気に地上へ振り降ろし、その後は大きな気を地上から吹き上げさせる技。出は早いのだがスキは大きく、ただし、ガードさせてしまえば反撃は受けづらい技だ。

### 超裂破弾 ↓(真下)タメ↘→+B Y同時押し



地上で反動を付けて跳い上がり、炎をまとって突進していく技。根元から入れば大ダメージを与えるが、ガードされてしまうと反撃を受けやすいのが痛い。機会は少ないが連続技にも組み込めるので覚えておこう。

### スクリューアッパー ←→↙↓↘+A Y同時押し



画面外まで届く巨大な竜巻を発生させるハリケンアッパーの強力版。ゆっくりと前進しながら一定時間経つと消滅する。飛び道具は全て消すことができるが、超必殺技だけは消せなくて、お互い抜けてしまう。



## テリー・ボガード 万能！使いやすい！

必要なものは、一通り揃っている万能キャラクターだ。

飛び道具であるパワーウェイブは牽制に使ったり、この後、突進技で追いかけていったりと結構重要な技である。もちろんフェイントを混ぜつつ放てば、跳ばせて落とすという戦法も可能。突進技は2つ、バーンナックル、クラックシュートがある。バーンナックルは前方に強いが、相手がしゃがんでいると当たりにくい。クラックシュートは、前方に強くはないが、隙が非常に小さく出も早い。その点で、性能的にはバーンナックルを凌ぐ。次は、無敵対空技である2つの技を紹介していこう。まず、ライジングタックルは“溜め”という欠点を抱えているが、パワーダンクと比べてガードされて時、相手と離れるため単発なので反撃しか受けない（キャラによる）。パワーダンクは、完全な対空用として使用していこう。

バーンナックル



ライジングタックル



パワーウェイブ



パワーダンク

★ガードされても、相手は倒れて、空を回り回す。ガードされても、相手は倒れて、空を回り回す。



クラックシュート



バーンナックル	↓↙←+A or X
パワーウェイブ	↓↘→+A or X
ライジングタックル	↓タメ↑+A or X
クラックシュート	↓↙←↘+B or Y
パワーダンク	→↓↘+B or Y



#### 担当ライターたか・びーより

読みが必要だが、キャンセルからクラックシュートを出し、反撃してくる相手にはライジングタックルを、ガードしている相手には投げをといた、必殺技を有効に使った完全な2択を狙っていけるようになろう。





## アンディ・ボガード

新技も使いこなせ

飛び道具、対空技、突進技など、多彩な必殺技を持つアンディ。やりがいがあるぞ!

飛び道具である飛翔拳は、遠距離での牽制に使える他、フェイントを混ぜつつ出していけば、相手を跳ばせることも可能になってくる。飛んできた相手には昇龍弾で迎撃するように心掛けよう。この技は、出かかりに一瞬無敵時間があり、引き付けて出せば確実に落とせるぞ。しかし、出すのが早すぎると、相打ちか一方的に潰されてしまうので気を付けよう。次は、突進系の技を3つ紹介していこう。斬影拳は、移動スピードが非常に速く、直線的という特徴。攻撃だけでなく、移動手段としても使っていこう。次は、空破弾。この技は空中に向かって飛び出していき、一定距離で下降していく技で、ガードされてもスキがあまり無い。最後は、多段の連続攻撃、撃壁背水掌。主に連続技に組込むのがよい。ガードされても、反撃は受けにくい。

昇龍弾	→↓↘+AorX
斬影拳	↙タメ→+AorX
飛翔拳	↓↙←+AorX
空破弾	↙↘+BorY
撃壁背水掌	↓↙←+BorY (3回連続入力)

撃壁背水掌



飛翔拳



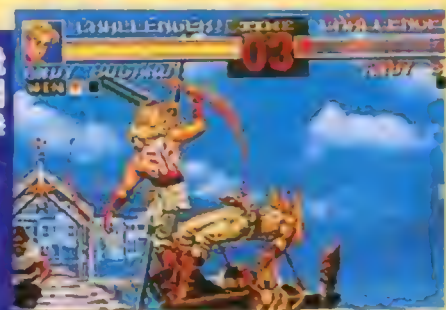
空破弾



斬影拳



飛翔拳



担当ライターたか・びーより

出の早い残影拳で威嚇しておけば相手の動きを精神的に封じることができる。そうなればこっちのもので、自分の得意な間合いで戦いを進めていこう。飛び込みは確実に昇龍弾で落とすようにすれば、なおよい。素早い対応が必要だ。



## ジョー・ヒガシ

どんな状況でも即対応

バランス抜群。豊富な必殺技のコンビネーションで黄金のキックを叩き込め!

ジョーの攻撃の主体となる必殺技はハリケーンアッパーだ。他のキャラの飛び道具より攻撃判定が広く、隙も少ないので使い勝手は抜群。タイガーキックは出かかりの無敵時間が長く対空技として重宝する。ヒットすれば相手をダウンさせられるので連続技にも組み込めるぞ。突進技のスラッシュキックは相手の不意を突く攻撃だ。隙が少なく小回りの利く弱を多用する。強は攻撃前の隙やガードされたときのリスクが大きい。距離も長く突進スピードも速い。高速でパンチを繰り出す爆烈拳は連続技や削り技として使う事が多い。連打中にコマンドを入力すると弱ならアッパー、強はストレート➡アッパーを繰り出す。新技の黄金のかかととは空中でも連続ヒットする技。飛び道具と組み合わせての牽制や、飛び道具を交わしながら攻撃できる。

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorX
スラッシュキック	↙↘+BorY
タイガーキック	↓↘→↘+BorY
爆烈拳	AorXボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中に↓↘→+AorX
黄金のかかと	↓↙←+BorY

ハリケーンアッパー



スラッシュキック



黄金のかかと



タイガーキック



爆烈拳フィニッシュ



担当ライター六甲おろしボン吉より

強力な飛び道具と対空技を持っているバランスのいいキャラ。だが、必殺技はコマンドの入力ミスをしやすいのが欠点。しかしいろんな応用が利いて、特に上級者なほど楽しいだろう。キャラ性能的にも自由度が高いはずだ。





### ハイデルン

ネックローリングと同じように跳び、相手にヒットするとストームブリンガーのように相手の体力を奪いつつ、己の体力に変換する特殊な技。出始めに一瞬だけ無敵があるので使い方は豊富に考えられるぞ。

### ラルフ

外したときのリスクが大きいので、単体で使うのは非常に危険。爆弾パンチなどで相手の反撃を誘い、出始めの無敵時間を利用して相手に叩き込む戦法で。

### クラーク

相手が気絶した時に投げけるのは確実で、自分の攻撃避けの後、又は前方ダッシュしてから使用するのが理想的だ。相手に攻撃をガードさせて使用するのも可能だ。

## ファイナルスリンガー ←タメ↓↑+YA同時押し



飛び道具などに合わせて出すことが、まず考えられる。出始めに無敵時間が存在するので、対空技に使うこともできるのだ。一発逆転を狙ってみるといいだろう。

## バリバリバルカンパンチ ←タメ←→+A



★技の出始めはガトリングアタックと同じ。ラストのアップパーがバルカンパンチに変わり、16発目を叩き込んだら炎を取り込んだアップパーで吹き飛ばす。バルカンパンチの部分に相手がヒットすれば攻撃が最後まで当たるぞ。

## ウルトラアルゼンチンバックフリーカー 相手の近くで(→↘↓↙)×2+A



★スーパーアルゼンチンバックフリーカーのパワーアップ版の技だ。まず相手の身体を空高く3回振り上げ、落下してきた相手を膝で受け止めて地面に叩き落とす。そして勝ち誇って相手を挑発「カモン!!」



## ハイデルン

### 動かず撃つ、斬る

必殺技の体得数は少ないが、どれも強烈でハイデルンの強さを語るうえで欠かせない

4つしかない必殺技だが使用頻度は高く、その使い方が勝敗を決する。まず、飛び道具のクロスカッター。溜め技なのでいつでも出せるわけではないが、その分出したあとの隙が少ないため主戦力として使える。同じ溜め技でクロスカッターと同時に溜めることができるムーンスラッシャーは主に対空に使い、中距離では相手の攻撃に相打ちを狙って出すのが常套手段となる。そして特殊な移動技のネックローリングは、飛び道具をメインに闘う相手にとって脅威的存在。ガードされても隙が少なく、空中でも相手を捕まえるので、安易に使用できるお手軽な技だ。コマンド入力の投げ技ストームブリンガーは相手の体力を多少吸い取ることができる。また、ヒットした通常技をキャンセルすれば連続技として決めることができるのだ。

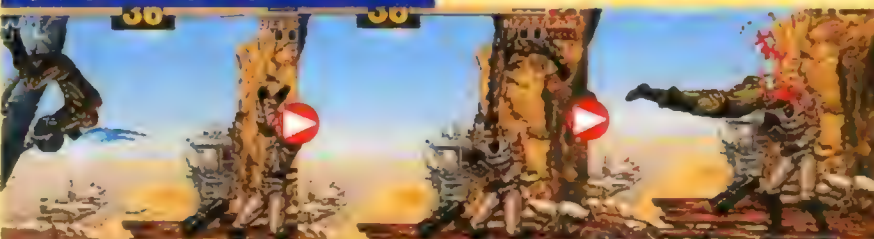
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorX
クロスカッター	←タメ→+AorX
ネックローリング	↓タメ↑+BorY
ストームブリンガー	接近して→↘↓↙←+A



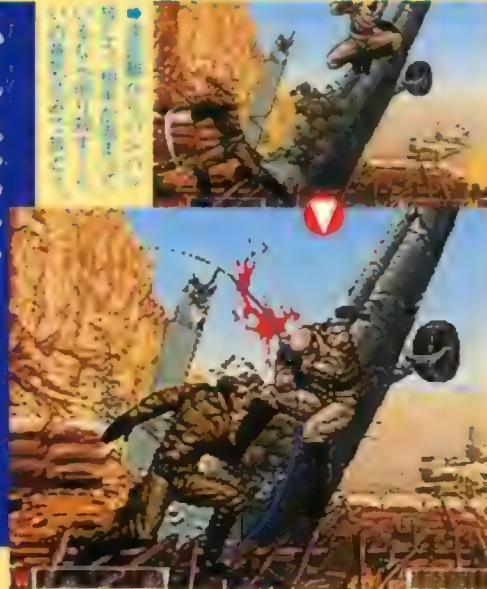
### ストームブリンガー



### ネックローリング



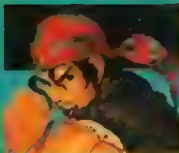
### ムーンスラッシャー



### 担当ライターまさより

待ちハイデルン、通称マッテルンと呼ばれるプレイヤーが一時期巷のゲームセンターで大繁殖したことがありました。強烈ですよ。評判は悪いですが、ハイデルンの性質を最大限に生かした素晴らしい闘い方だと思います。





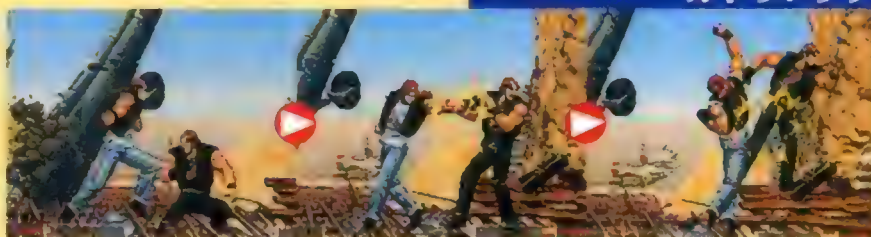
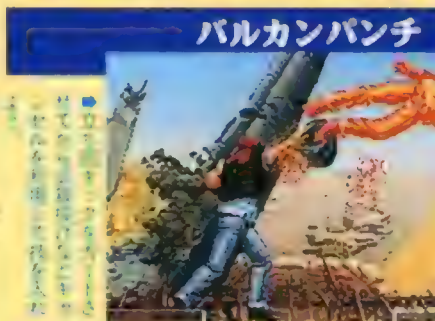
## ラルフ

攻撃力の高い必殺技ばかり

連続技が少ないので、相手の攻撃の隙を狙い、威力のある必殺技を少ない手数でKO/

ラルフの技は威力はあるが、その分隙も大きいものが多い。キャンセルやダッシュをからめてむやみに出さずに使っていかう。使用頻度の高いガトリングアタックは連続技として使う他に、出かきにある足元の無敵時間を利用して、相手のキックをすかして攻撃できる。空中の相手に連続ヒットするのも利点だ。バルカンパンチはボタン連打数でヒット数が変わるぞ。強の方が最大ヒット数が多いが、ガードされた時の反動も大きい。投げ技のスーパーアルゼンチンバックフリーカーは連続技以外ではダッシュ後に使うのが有効だ。急降下爆弾パンチは後方にジャンプする時無防備なため、突進系の技を持っているキャラに反撃されやすい。直接技を当てることを狙わずに、技の始めに発生する無敵時間を利用したり、相手の反撃を逆手に取る攻撃方法を考えよう。

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→+AorX
スーパーアルゼンチンバックフリーカー	接近して←↓↓↘→+B
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorX



### 担当ライター六甲おろしボン吉より

個人的には爆弾パンチを愛しているので、やはりトドメはこれで決めたいところ。しかし実際はフェイント技にしか使えないこの技は当てるのすら至難の業だ。無理に狙えば反撃される。何かいい方法は……次号で!



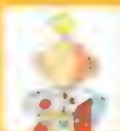
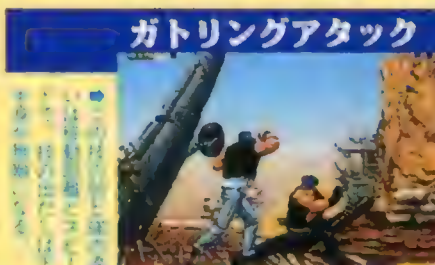
## クラーク

隙を見つけたら投げ!

必殺技投げが相手にかけるプレッシャーはかなりのある。相手を攻めて追いつめる。

バルカンパンチはラルフと違い多段ヒットする技で近距離から当てるとかなりのダメージを与えられる。次は突進系のガトリングアタックだが3発当たる技で、しかも技の出だしは下段攻撃が当たらないという利点がある。位置にもよるが空中の相手に当たった場合でも3発当たる可能性がある。そして必殺技投げ2種類だ。まずスーパーアルゼンチンバックフリーカーだが接近しての投げなので、超必殺技と同じような使い方が有効だ。スーパーアラビアンバグラーバックフリーカーは、ダッシュして投げる技。スピードが速いので中間距離、近距離で突然出すと相手が反応しづらい。使える技だ。

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→+AorX
スーパーアルゼンチンバックフリーカー	接近して←↓↓↘→+B
スーパーアラビアンバグラーバックフリーカー	←↓↓↘→+A



### 担当ライター健爾より

クラークは投げが戦いのメインのキャラクターだ。スーパーアラビアンバグラーバックフリーカーを多用したり、ダッシュ投げて相手を攻め崩す。でもバルカンパンチを当てた時の爽快感も最高です。

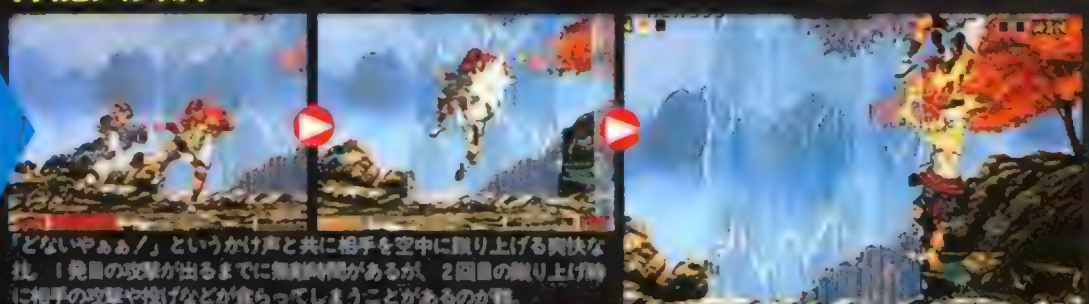




シャイニングクリスタルビット→クリスタルシュート ←→ ↓ ↓ ↓ ← ← +AY同時押し(ビットを空中に↓ ↓ ← ← +AorX



神龍天舞脚 ↓ ↓ → ← → +B



轟欄炎炮 ↓ ↓ → ↓ ↓ +A



麻宮アテナ

この技は一応、対空として使える。ただ、相手が跳んできた時にビットがうまく当たってくれたら話だが…。画面端でケズリとしても効果を発揮するぞ。

椎拳崇

結構遠くまで届くので、遠間で相手が跳んできた時に対空として出すとうまい具合に引っかかってくれることが多い。ケズリとしても重宝する技だ。

鎮元斎

この技の一番の使い道はやはり削りだろう。1回、削ってみればわかるが、信じられないくらい相手の体力を奪うことができる。相手を削りまくるのだ!

超必殺技の使い方

## 麻宮アテナ メインに使うのは2つ!

「フェニックスアロー」「はあああつ……」「やっやあ〜ノ」を基本に。(わかるかな?)

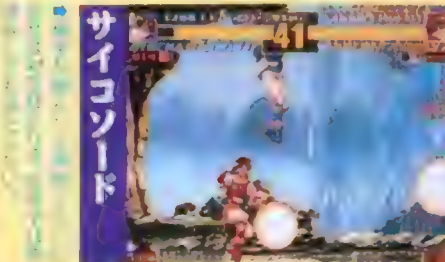
サイコボールはアテナの攻めの要になる飛び道具だ。弱、強を使い分けて相手を翻弄しよう。そして、もう1つの攻めの主軸がフェニックスアロー。弱だと転がったままで終わるが、強だと最後にしゃがみキックが出る。ここがポイントで、弱のフェニックスアローからの投げとか、シャイニングクリスタルビットを出すとか、様々なバリエーションがあるのだ。サイコリフレクターは相手の飛び道具を跳ね返す反射技だが、相手の起き上がりに重ねたり、相手が跳び込んできた時、アテナの位置によっては対空技として成り立つ時もある。サイコソードは一応、出始めにわずかな無敵時間があるのだが、ほとんどないに等しいので、先読み対空技として使うといいだろう。空中でも出すことができるが、こちらはほとんど使い道がない。

サイコボールアタック	↓ ↓ ← +AorX
サイコリフレクター	← ↓ ↓ ↓ → +BorY
フェニックスアロー	ジャンプ中に↓ ↓ ← +AorX
サイコソード	→ ↓ ↓ +AorX

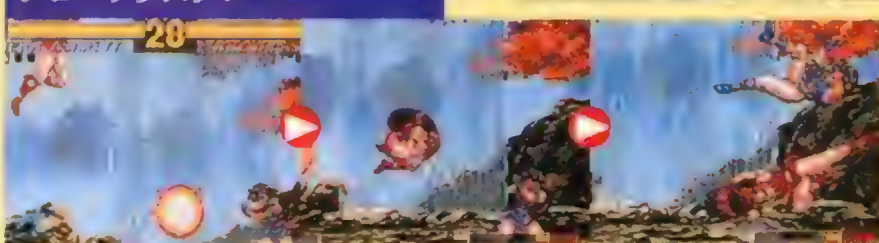
### サイコボールアタック



### サイコソード



### フェニックスアロー



### サイコリフレクター



担当ライター麻宮権司より

僕はアテナをメインで使ってますが、サイコボールを撃って攻撃避けしている相手をダッシュ投げしたり、弱のフェニックスアローから投げなど、投げをメインに使っています。実はかなり極悪な戦法もあるんですが、これはね……。





## 椎 拳崇

やっぱり跳ばせて落とす

「超球弾や/」「龍顎砕や/」を基本に、関西チックな(?)ノリで戦おう!

ケンスウは必殺技や攻撃スタイルがアテナに似ている。飛び道具の超球弾は、ケンスウのメイン必殺技。出がアテナのサイコボールより早いうえ、相手が跳び込んできた時に引きつけて弱の超球弾を出すと対空になることもある驚異の飛び道具だ。龍顎砕は見た目は頼りないが、技が出る直前までが全身無敵なので、相手が跳び込んできてからでは間に合いそうになくても、思い切って弱の龍顎砕を出せば見事に撃墜できる、信頼性高い対空技だ。しかも強で出せば2ヒットになるぞ。突進技の龍連牙は当たりさえすれば3ヒット確定のお得な技。だが、単発で出してもまず当たらない。詳しくは次号以降で述べるが、連続技の中に入れて使うと効果大だ。空中から相手に突進する龍爪撃はスキが大きいので、削り用ぐらいに考えておこう。

超球弾	↓ ↓ ← + A or X
龍顎砕	← ↓ ↓ + B or X
龍連牙	← ↓ ↓ ↓ → + A or Y
龍爪撃	ジャンプ中に ↓ ↓ ← + A or X



龍爪撃



龍連牙



担当ライター 麻宮 稔司より

ケンスウは僕がサブで使ってるキャラクター。しゃがみ強キックキャンセル超球弾をメインに、相手が跳び込んできたなら龍顎砕で撃墜という、跳ばせて落とす戦法をメインに使っています。実はコイツにもキッツイ戦法が……



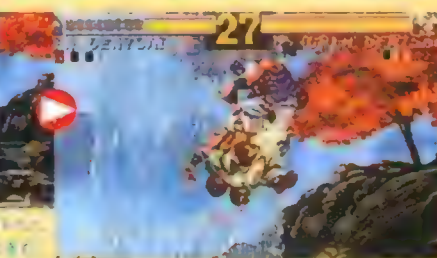
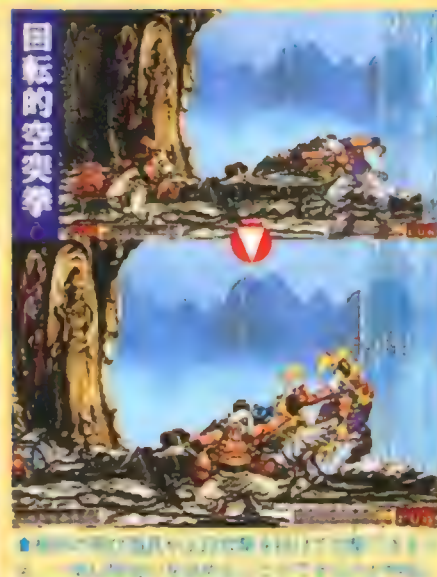
## 鎮 元斎

ここぞの時に炎!

「おや? ワシの体力ゲージが赤くなりおったの。では、削ってやろう、ホッホッホ」

チンは必殺技に乏しいキャラクターだ。そんなチンの心強い味方が柳燐蓮葉。体を回転させながら相手に次々と打撃を与えるこの技は、弱と強では技にかなりの変化が現れる。まず、弱は空中に跳びながら相手に連続技を入れられる。出始めが全身無敵なので、これは何の疑いもなく対空に使えるぞ。強は地上で相手に連続攻撃を浴びせた後、弱の空中連続技を入れるのだが、こちらは地上で攻撃している時、足元が無敵状態というのが魅力。相手のしゃがみ攻撃などをかわして反撃できる実にお得な必殺技なのだ。相手の上段攻撃をかわしながら懐に入り込む回転的空突拳と併せて使えば、相手を混乱させることができるだろう。また、唯一遠距離攻撃ができる飄箠撃だが、単発では奇襲くらいにしか使えないので、飛び道具と同じ感覚では使えない。リーチのある通常技の後に出せば効果的。

飄箠撃	↓ ↓ ← + A or X
柳燐蓮葉	→ ↓ ↓ + A or X
回転的空突拳	← ↓ ↓ ↓ → + B or Y



担当ライター 麻宮 稔司より

飄箠撃で牽制しつつ、相手が跳んできたなら弱の柳燐蓮葉で撃墜という、一応跳ばせて落とす戦い方に使ってます。でも、チンの強い技は通常技の打撃でも轟欄炎炮のケズリでもない。真に強い技、それは……





キム・カッファン

チャン・コーハン

チョイ・ボンゲ

難しい。ヒットさせようと考えない方が賢明。相手の跳び込みを先読みして出せればたいしたもの、コマンドはしゃがみガードでも溜められる。

## キム・カツファン



真! 超絶竜巻真空斬 ←タ×↓↑+AY



**鉄球大暴走** ↓↘→↘↓↙←+A

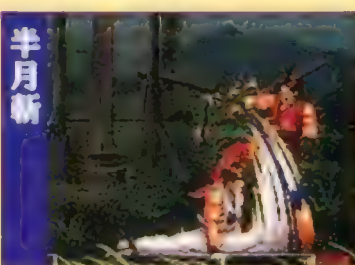


●国産して大きな電撃を作り出す技で、前後への移動が任意で行える。しかし、技の出が非常に遅く、ヒットさせないと反撃を受けるので多用できる技ではない。相手の体力が少ないときの前リには最適?



半月斬	↓↘←+BorY
飛燕斬	↓タメ↑+BorY
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorY
流星落	←タメ→+BorY

## 半月新



飛翔脚



## 流星落



飛燕斬



どの必殺技も相手に悟られないように出すことが重要です。特に対空能力に優れた飛燕斬はガードされたり空振りすると目も当てられない結果が待ち受けています。パワーゲージを小刻みに溜める視覚的なフェイントが有効です。





## チャン・コーハン

鉄球を振り回せ!

必殺技が3つしかないうえに、そのどれもが決め手に欠ける中途半端なモノばかり。

体が大きいので必殺技の体得数が少ないうえに、どれも動作が遅い。飛燕斬とは名ばかりとけなしたくなるほど、能力的にキムのそれに遠く及ばない対空必殺技や、ボタン連打のために相手に悟られやすくその割にはリーチが短い、使いどころの難しい鉄球大回転、ガードキャンセルを狙われやすい鉄球粉碎撃と、そのどれも致命的な短所が目立つ。幸い通常技の攻撃力が高いので必殺技に頼らないで闘えるが、せっかくある必殺技なので使ってあげよう。飛燕斬は早目に出すなら立派な対空になるので、相手に悟られないように溜めを作っておこう。鉄球粉碎撃は相手の跳び込みを封じ込めるときに使えるので、中距離からの奇襲が望ましい。鉄球大回転は相手の起き上がりにも重なって体力を削り、その途中で止めて投げ技を狙うのもいいぞ。

鉄球大回転

AorXボタン連打

鉄球粉碎撃

←タメ→+AorX

鉄球飛燕斬

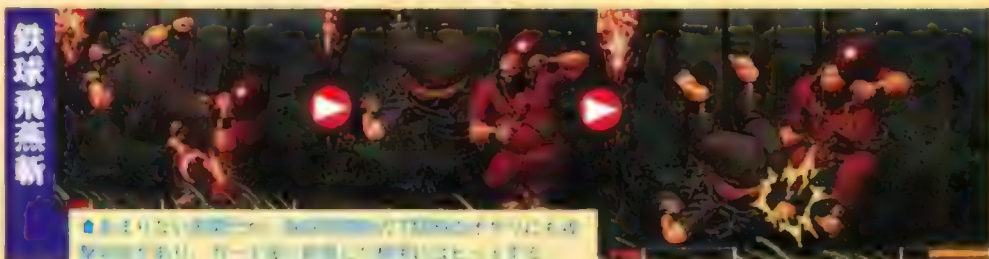
↓タメ↑+BorY



鉄球大回転



鉄球粉碎撃



鉄球飛燕斬



### 担当ライターまさより

僕はこの人であまり必殺技を使いません。使うと不利になる場合が多く、必ず殺す技の語意が逆転して必ず殺される技と化すからです。相手に必殺技を使わないと思わせておいて、たまに使う程度にとどめておいた方がよいでしょう。



## チョイ・ボンゲ

相手に悟られるようタメろ

身は小さいが、必殺技は強力だ!! 意表を突いて使おう。

反撃されにくい技は弱の竜巻疾風斬と回転飛燕斬だが、さすがに竜巻疾風斬の空振りや、回転飛燕斬をガードさせるまでには危険が伴う。具体的な使い方は奇襲や牽制くらいで、ダメージを与える手段に結びつけるのは難しいだろう。ガードされると確実に反撃を受ける疾風飛燕刺突も中距離からの奇襲に使える。飛翔空裂斬は入力した攻撃ボタンを押し続けることで技が発動し、ボタンを離すと壁に接触したあとに着地する。フェイントにもなにもならないのが悲しいが、相手との距離を広げたいときに使うといいだろう。飛翔脚は本人の体が小さいために相手に当てるのが難しい。その小さい体がチョイの長所なのだが、こういった時に悪い影響を及ぼす。結局多用できるのは回転飛燕斬で、他は奇襲で活用できれば心強い諸刃の剣だ。

飛翔空裂斬

↓タメ↑+BorY

竜巻疾風斬

↓タメ↑+AorX

回転飛燕斬

←タメ→+AorX

飛翔脚

ジャンプ中↓↘→+BorY

疾風飛燕刺突

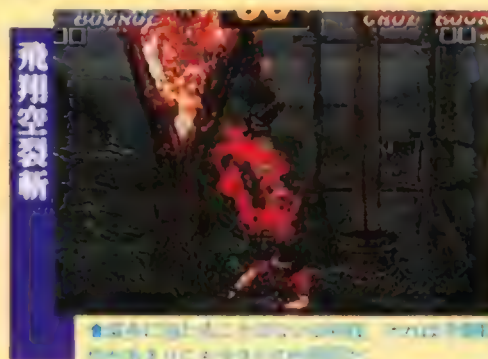
←タメ→+BorY



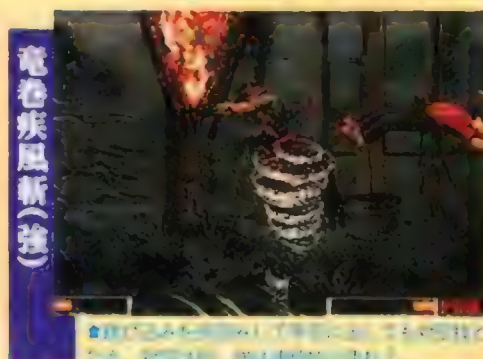
疾風飛燕刺突



竜巻疾風斬(弱)



飛翔空裂斬



竜巻疾風斬(強)



### 担当ライターまさより

奇襲に使えるなどといいましたが、実際にはある程度の狙いどころがあります。しかし、それは相手のキャラクターによって、また、その闘い方によって変わってくるのです。実戦の中でそういった予知能力も培っていきましょう。





# 女性格闘家

## 超必殺技の使い方

### ユリ・サカザキ

弱の虎煌拳を撃ち、これを追いかけるように飛燕鳳凰脚を出し、虎煌拳を攻撃避けした相手の振りモーションに飛燕鳳凰脚を当てるのが常套手段。

### 不知火 舞

出始めにかなり長い無敵時間があるので、相手の飛び道具をすり抜けて反撃するのが有効。花嫁頭をおとりに相手の攻撃避けの振り当てるのもグッドだ。

### キング

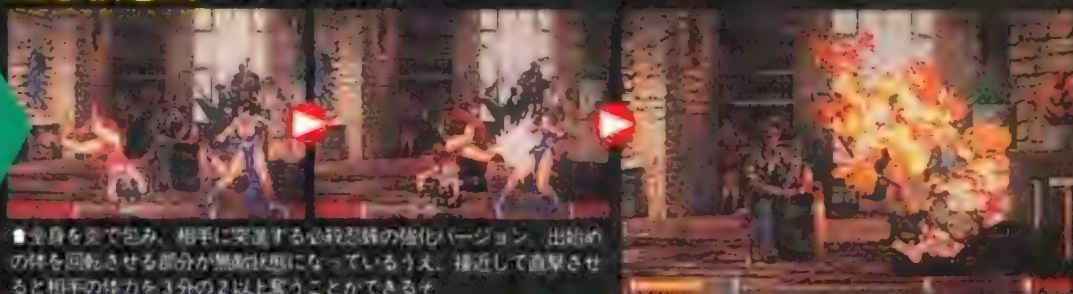
後転中は無敵なので、対空や起き上がりの反撃に使うのが最良。遠距離で使うと返されやすいので、攻撃避けをされても反撃を受けない近距離で使おう。

## ユリ・サカザキ

### 飛燕鳳凰脚 →←→↓↙←+AY



### 超必殺忍蜂 →↙←+AY



### イリュージョンダンス ←→↓↙←+BY



## ユリ・サカザキ

### 新技をメインに戦え!

相手をびんたでひっぱたきまくれ/ 対空もユリちょうアッパーでよゆうッチー~

まず、中～遠距離で牽制に使うのが虎煌拳。弱、強で出るスピードが変わる飛び道具だ。砕破は相手の飛び道具を消す能力がある。単発で出すより主に連続技組み込み用に使うことが多いだろう。雷煌拳は相手の足元に当たるように出すと、立ちガード不可という状況を作ることができる。強だとさらに高くジャンプするぞ。霸王翔吼拳は相手の飛び道具をかき消しつつ攻撃できる巨大な飛び道具。出るまでのモーションが長いので、あまり使うことはない。相手に数発ピンタを叩き込む百烈びんたは、弱は接近時でのコマンド投げ、強はダッシュ投げ扱いになっている。状況に応じて使い分けよう。主に対空に使えるユリちょうアっぱーは出始めに無敵時間があるが、それは上半身のみで、下半身には当たり判定があるという点に注意したい。

虎煌拳	↓↘→+AorX
砕破	↓↙←+AorX
雷煌拳	↓↘→+BorY
百烈びんた(コマンド投げ)	接近して→↘↓↙←+X
百烈びんた(移動投げ)	→↘↓↙←+A
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorX
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX

### ユリちょうアッパー



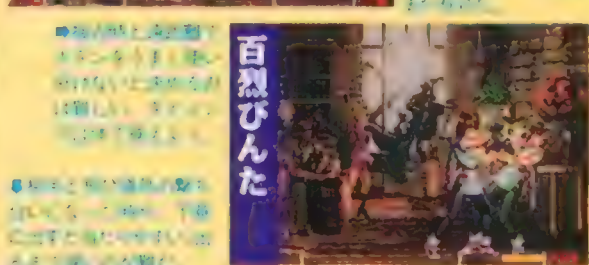
ユリちょうアッパーは、相手の飛び道具を消す能力がある。単発で出すより主に連続技組み込み用に使うことが多いだろう。

### 虎煌拳



出始めにかなり長い無敵時間があるので、相手の飛び道具をすり抜けて反撃するのが有効。花嫁頭をおとりに相手の攻撃避けの振り当てるのもグッドだ。

### 百烈びんた



### 霸王翔吼拳



### 担当ライター麻宮 裕司より

新技のユリちょうアッパー。あの性能の良さと、カワイイポーズに惚れて頻繁に使ってます。相手が跳び込んできた時はこれでほとんど撃墜できるのが嬉しいですね(ただし必ず弱で。強はモーションがでかいからダメ)。





## 不知火 舞

跳ばせて“燃やす!!”

体力ゲージが赤くなってからが勝負/ アナタのことを燃やしてア・ゲ・ル。

他のキャラの飛び道具同様、舞の花蝶扇も牽制に使える飛び道具で、弱、強でスピードが変わる。龍炎舞は体を一回転させて炎を発生させる技だが、出だして回転する時の腕の部分にも攻撃判定が存在する。よって、この腕の部分が当たれば回転後の炎も連続で当たり、2ヒットになるのだ。空中から相手に突進するムササビの舞は弱、強で突進する角度が変わる。また、コマンドも2種類あり、タメを出す方は空中でボタンを押さなかったらムササビの舞のモーションを途中でキャンセルすることが可能だ。飛翔龍炎陣は炎を出すモーションまでが全身無敵になっているので、非常に心強い対空技といえる。強で出すと、炎の攻撃判定が大きくなるぞ。必殺忍蜂は相手に跳んでいく突進技だが、単発で出しても確実に返されるので多用は控えよう。

花蝶扇	↓↘→+AorX
龍炎舞	↓↘←+AorX
必殺忍蜂	←↘↓↘→+BorY
ムササビの舞	↓タメ↑+AorX(長く押す)
ムササビの舞	ジャンプ中↓↘←+AorX
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorY

花蝶扇



龍炎舞

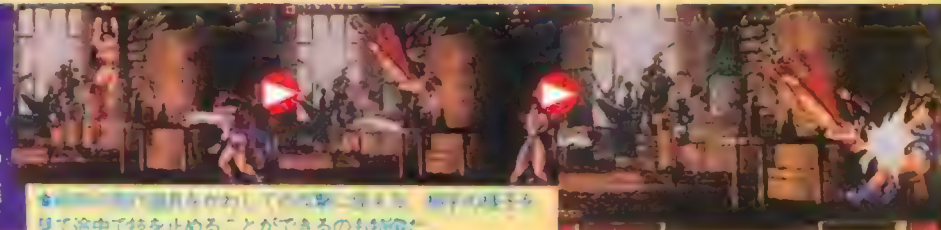


必殺忍蜂



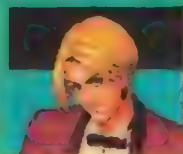
飛翔龍炎陣

ムササビの舞



担当ライター 麻宮 稔司より

花蝶扇で相手を牽制し、跳んできたところを弱の飛翔龍炎陣で落とす、俗に言う“跳ばせて落とす戦法”をメインに戦っています。体力ゲージが赤になったら超必殺忍蜂を連続技に組み込んで使っています。「タァ〜ッ!!」



## キング

華麗に戦え!!

地上では猛威を振るえる必殺技を体得しているが、対空技に使えないのが弱点に/

隙は多少あるものの攻撃判定の発生が速いベノムストライクは、牽制や中距離からの奇襲に使える。それを2つ放つダブルストライクは頭上が隙だらけだが、連続技や起き上がりに重ねるのが有効だ。上空に対する敵に有効に見えるトラップショットは、地上で相手の足払いなどを引っ掛けるように使うのが望ましい。対空能力はないに等しいので、間違っても跳び込み攻撃に含めてはならない。サプライズローズは飛び道具を先読みして使うのが吉だ。最も特殊なのはトルネードキックで、弱で出すと相手にガードさせても反撃を受けてしまう。しかし、空振りしたときの隙は少ないので、攻撃避けでかわされても反撃が可能となるのだ。普段は強威力を使うようにして、攻撃避けを多用する相手には弱を出して反撃に転じよう。

ベノムストライク	↓↘→+BorY
トルネードキック	→↘↓↘←+BorY
トラップショット	→↓↘+BorY
ダブルストライク	→←→↘↓+BorY
サプライズローズ	↓↘←+BorY

ダブルストライク



トルネードキック

ベノムストライク



トラップショット



担当ライター まさより

巷には必殺技を多用するキングが多いようですね。ベノムストライクを需るほど放って、トルネードキックで強襲するといったぐあいで。とても有効ですが、一発逆転されやすい戦法でもあります。対空が弱いので慎重に戦いましょう。





# ライバル

## 超必殺技の使い方

### 八神庵

移動する際、姿勢が低くなるのでアンディの飛翔拳といった宙を浮かぶ飛び道具の下をくぐる事が可能。攻撃判定の発生が速いので連続技にも向いている。

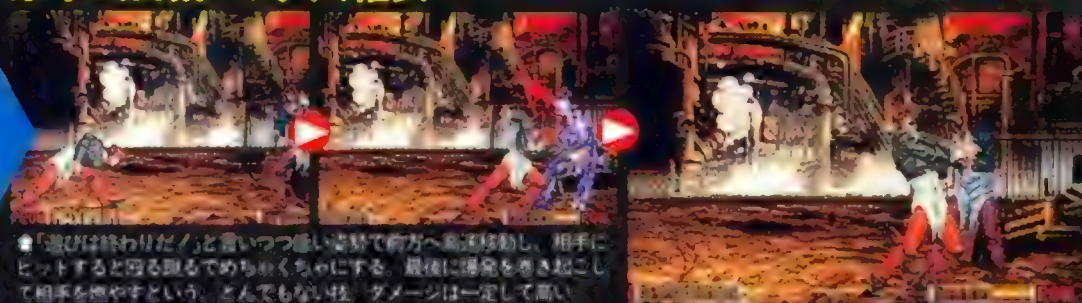
### 如月影二

弱の新鉄波を出し、新鉄蟻螂拳で新鉄波を追いかける。相手はたいてい新鉄波を攻撃避けするので、攻撃避けの戻りモーションに新鉄蟻螂拳が当たりやすい。

### ビリー・カーン

連続技として使うと最も与えるダメージが大きい。先読みできれば近距離用の対空技にも。出した後の隙が大きいので近距離では使わない方がいい。

## 禁千式百拾一式・八稚女 ↓↘←↘↓↘→+A



## 新鉄蟻螂拳 ←↘↓↘→↘↓+Y



## 超火炎旋風棍 ↘→↘↓↘←+BC同時押し



## 八神 庵

蒼紫の炎で焼き尽くせ!

牽制、対空、奇襲といった、使いどころが豊富な必殺技が揃ってるぞ。

地を這う飛び道具の百八式・間払いが草薙京のそれと酷似するが、こちらのほうが若干気絶値が高い。そのため連続技に使用することで相手を気絶させやすいという特典がつくのだ。移動速度が速いので中距離からの牽制にも使えるだろう。そこで相手の跳び込みを誘ったら、百式・鬼焼きで迎撃する。これは出始めが無敵状態で、一切の反撃を受け付けられないのが強み。攻撃判定は下の方にもあるので、対足払いにも活用できるのだ。

特殊な入力方法の式百拾七式・葵花。同じコマンドを連続で3回入力する技だが、途中で止めることもできるぞ。そこから投げ技を狙ってもいいが、そこを攻撃される恐れもある。また、同じ突進系の技として式百拾貳式・琴月陰がある。これはガードされても隙が少ないので多用できる技としてオススメできる。

百八式・間払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百式拾七式・葵花	↓↘←+AorX(3回連続入力)
式百拾貳式・琴月陰	→↘↓↘←+BorY

### 式百拾貳式・琴月陰



### 式百拾七式・葵花



### 百八式・間払い

●出始めが無敵なので相手の攻撃が重なっても大丈夫。その直後に相手を燃やすぞ。



### 担当ライターまさより

「跳ばせて落す」これがなんだかんだ言って強力。また、これ以外にも鬼焼きはあらゆる場面で使えます。しかし、相手も警戒しているので、起き上がりや吹き飛び後に出すのはあまりうまくありません。時には様子を見ましょう。





## 如月影二

素早さと“斬る”がメイン

影うつしや骨破斬りで相手の懐に入り込み、素早い攻めで相手を翻弄しろ！

気孔砲は、ややリーチがあるうえ、出が早いのが特徴。掌から出る気で相手の飛び道具を消すこともできるぞ。霞み斬りは中間距離での牽制に使えるうえ、相手の跳び込みを引きつけて出せば対空にもなる。そして流影陣は、相手の飛び道具を跳ね返せる反射技。強だと流影陣の発生時間が長くなるのだ。骨破斬りはダッシュして相手に斬りつける突進技。弱だと画面4分の3、強なら画面端まで突進する。これに似た技で影うつしがあるが、こちらは技自体に攻撃能力がないただの移動技だ。だが、移動時に下半身が無敵状態なのがこの技の魅力といえる。移動距離は骨破斬りの弱、強と同じ。天馬脚は相手の下段攻撃をかわしながら攻撃できる飛び蹴り技で、新鉄波は相手の飛び道具をかき消しつつ、攻撃できる飛び道具になっているぞ。

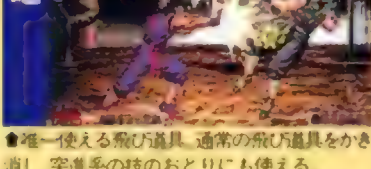
気孔砲	↓↘→+AorX
流影陣	←↓↘→+AorX
天馬脚	↓↘←+BorY
霞み斬り	↓↘←+AorX
骨破斬り	→↘↓↘←+BorY
新鉄波	↓↘→↘↓↘←+AorX
影うつし	↓↘→+BorY

### 流影陣



●流影陣は相手の飛び道具を跳ね返せる。反射だけでなく、相手と接近時攻撃に使える。

### 気孔砲



●唯一使える飛び道具。通常の飛び道具をかき消し、突進系の技のおとりにも使える。



### 霞み斬り

●接近戦で使うと効果的な霞み斬り。攻撃判定がかなり広いうえに、連続技に組み込むと威力を発揮する。

●相手に突進して斬りつける骨破斬りは新鉄波を盾にして出すと相手に当たりやすいぞ。

●霞み斬り同様、接近時に牽制としても使える。放出した気の部分で飛び道具も消せるぞ。



### 新鉄波



担当ライター麻宮 穂司より

影うつしからの投げや、新鉄波をおとりで出して相手が攻撃避けをしているところを骨破斬りで攻めるという戦法をよく使っています。単発でなくこのようにトリッキーな攻め方ができる影二は、使えば使うほど味の出るキャラです。



## ビリー・カーン

遠間ならこっちのペース

攻撃判定の長さがウリ。三節棍中段打ちと通常技のコンビネーションで相手を接近させるな。

ビリーの必殺技は三節棍中段打ちをメインに使う。キャンセルを利用して連続技や牽制に使う。また一部の飛び道具を消すこともできる。強弱で攻撃判定の大きさは変わらないので隙の少ない弱を使うほうがいい。伸ばした棒と同じ位の攻撃判定があるが、食らい判定もかなり広いぞ。空中に棒を伸ばす雀落としは出るまでが遅いので対空技にするには先読みが必要だ。旋風棍は主に連続技として使う。強弱の違いは攻撃判定のある時間だけでヒット数は変わらない。空中から攻撃を仕掛ける旋風飛翔棍は相手の飛び道具等を先読みして出す技。降下前にレバーを入れることで着地位置を変えることができる。ジャンプ前の予備動作中は無敵になる。リーチが長い分必殺技の隙が大きいので出来るだけ遠距離戦に持ち込もう。

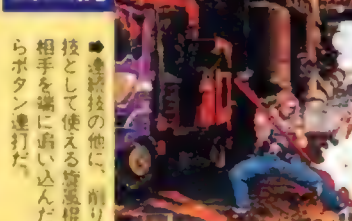
旋風棍	AorXボタン連打
雀落とし	↓↘←+AorX
三節棍中段打ち	←↓↘→+AorX
旋風飛翔棍	↓↘→+BorY

### 三節棍中段打ち



●離れた相手には常にこの技で攻撃しよう。強パンチと交互に出して相手を牽制しながら攻撃だ。

### 旋風棍

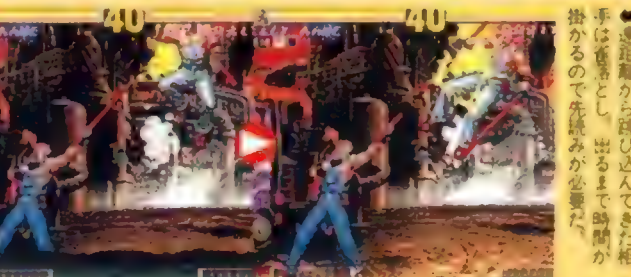


●連続技の他に、前り技として使える旋風棍。相手を端に追い込んだらボタン連打だ。

### 旋風飛翔棍



### 雀落とし



●遠距離から跳び込んできた相手は雀落とし。出るまで時間がかかるので先読みが必要だ。



担当ライター六甲おろしボン吉より

ビリーは超必殺技の攻撃力も魅力だ。通常は遠距離でチクチクと細かい攻撃が主体のビリーだが、超必殺技を使う時は相手を豪快に燃やしてやりたい。火炎旋風棍だけでもKOできる場合もあるので狙ってみよう。



特報!!  
SPECIAL REPORT

サムライスピリッツ

斬紅郎無双剣

TM

●SNK●発売日未定●価格未定●対戦格闘

## KOF'95に続き、完全移植なるか?

セガとのクロスライセンス契約により「KOF'95」、「餓狼伝説3」と続々移植タイトルが発表されるなか、「サムライスピリッツ〜斬紅郎無双剣」も移植決定になった! この斬紅郎無双剣は、昨年末にネオジオ版で発売になった大人気剣術アクション、サムスピシリーズ

の最新作。前2作に登場した7人+新キャラ5人の総勢12人の魅力あふれるキャラクターと一新されたシステムが特徴だ。「KOF'95」はカートリッジ+CDで完全移植を果たしたが、「斬紅郎無双剣」ではどうなるか気になるところ。今後の情報に注目してほしい。

サムライシリーズ最新作「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」がサターンへ移植されることが決定しました。みなさんの熱い声援によって実現したと言っても良いでしょう。このゲームでの闘いは、一般的な“格闘ゲーム”とは違う“カタナバトル”です。斬るか斬られるかの緊張感、渋味のある演出は、他の作品では味わえません。移植に関する詳細はまだお伝えできませんが、期待して待っていて下さい。(宣伝課 梅本剛志)



ついに  
サムスピが  
サターンで  
遊べる!



# SNKからサムスピシリーズ 最新作が移植決定!

## 「斬紅郎」から一新されたシステム

### レベルと剣質の選択

各キャラクターはキャラ選択時に「修羅」「羅刹」の2種類の剣質を選べる他に「刺客(初級)」「刺客(中級)」「刺客(上級)」の3つのレベルを選べるのだ。



### 空中ガード

「斬紅郎無双剣」から可能になった「空中ガード」。空中での攻撃が防御できることで、よりアツイ空中戦が展開されるぞ。



## サムスピシリーズの歴史

### サムライスピリッツ

剣術格闘アクション、第1弾。登場するのは和風キャラクター+無国籍キャラクターの12人。その独特の世界観や個性的なキャラクターの他に、相手を斬る、つばぜり合いといった、今までの格闘ゲームになかった斬新なシステムが大ウケ。独自の演出も評価が高い。



### 真サムライスピリッツ

前作が好評だった、剣術格闘アクション第2弾。キャラクターも新キャラを含め、15人に増え、既存キャラクターもマイナーチェンジされた。前作の独特な世界観や、相手を斬るという概念を踏襲しつつ、新しく前転、受け返し、武器破壊技といったシステムを採用。秘奥義の存在なども対戦をさらに熱くさせてくれた。



## 斬紅郎を倒すために集結した12人の剣士たち!?





# ガングリフォン

●ゲーム・アーツ●3月15日発売●5,000円●3Dシューティング●1人プレイのみ

数回にわたって紹介してきた驚異の3Dロボットシューティング「GUNGRIFON」。今回は発売直前ということで、買ってスグに遊べるよう序盤ステージを完全攻略だ!

**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 100%

今回は

## ミッション1~3を徹底攻略するぞ!!

「ガングリフォン」は見た目も美しく、プレイを待ち望んでいる読者も多いはず。しかし、このシューティングはかなり辛口だ。自機の操作にもある程度慣れが必要。そのうえ敵の攻撃はとても合理的で、こちらの裏をかくてくる。各ステージとも1度や2度のプレイでクリアできるかどうか……歯応え十分だ。そこで今回は、序盤戦の1~3ステージを徹底的に攻略するぞ。これさえ読めば、速攻でミッションコンプリートだ。



ミッション2 爆撃機と敵の動きがつかみにくい暗視モードを使う。展開中での戦闘となるミッション3、列車破壊が目的だ。

ミッション1は、比較的簡単だが、操作に慣れるための練習ステージと考えよう。

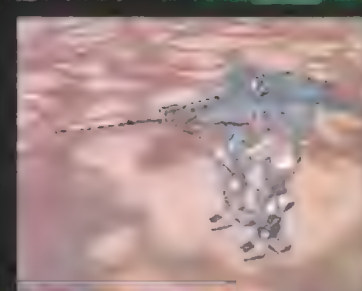
この先、さらに難しくなるぞ。自機の操作はミッション3までにマスターしよう。

### 「HIGH-MACS」のスペック

プレイヤーが操る「HIGH-MACS」は近未来の二歩行型兵器だ。使用可能な武器は、4種類。移動は通常の二足歩行以外に、ローラーを使用した高速移動も可能だ。滞空時間の長いジャンプもでき、航空部隊とも互角にわたりあえる力を持っている。他の登場兵器よりハイスぺ

ック。ゲーム上のパラメータを載せておくので参考にしてくれ。

通常画面にも情報量が多いのもありがたい。中でもレーダーとダメージ表示には、常に気を配っておこう。



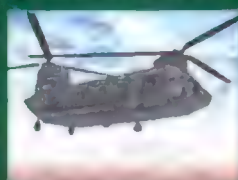
これが「HIGH-MACS」の全身。うまく使いこなさないと任務達成は難しいぞ。

■HP(耐久力)……1500  
■AP(装甲値)……105  
■弾数上限値  
GUN……60  
ATM……15  
R P……180  
M G……600

## MISSION COMPLETEのためにDATA表をCHECK!

### マップDATAの見方

- (白) 自機
- (青) ヘリ降下地点
- ▲(青) 味方AWGS
- (赤) 敵輸送機
- (赤) 敵ヘリ
- ▲(赤) 敵AWGS
- △(赤) 敵HIGH-MACS
- (赤) 敵戦闘車両
- (白) 非戦闘車両



このマップDATAは作戦開始前の敵の配置を表している。どの場所にどんな敵がいるのか把握してから作戦を開始しよう

### 敵DATAの見方

9台  
レオバルドTVM-II GUN  
HP……50  
AP……50  
武器ダメージ……10  
武器リロード……80~120

台数  
ユニット名 使用武器  
HP……耐久力  
AP……装甲値  
武器ダメージ……攻撃力  
武器リロード……弾装填速度

敵のDATAで一番重要なのは攻撃力だ。攻撃力の高い敵を相手にする時はジャンプするなどして、できるだけロックされないようにしよう。





# HOW TO COMPLETE ハリコブ (DANDELION SEED)

「ハリコブに降下し、敵補給援護部隊を殲滅せよ！」

いよいよ戦闘開始だ！ まずはここで実践の感触をつかおう



## 敵を効率よく倒していこう

はっきりいってしまおうと、このミッション1は練習ステージ。EXERCISEの延長だ。高い攻撃力を持った敵は登場しないし、このあと控えているミッションに比べると数も少ない。今後必要になってくる、進行ルートの考え方を学ぼう。



## ベストルートを探し出せ

## 増援部隊に気を付けろ

ミッション1の目的は、敵全滅。これには増援部隊も含まれている。できるだけ、1回目の増援が来るまでに初期配置されていた敵を破壊したい。侵攻ルートさえしっかりしていれば、問題はないだろう。ドンドン前に出て敵を倒していこう。あと、たまに飛んでくる飛行機も積極的に倒したほうがいい。終了後の戦闘評価に関わってくる。



敵の動きは、DLSで確かめて、敵の増援ルート上で待ち伏せておこう

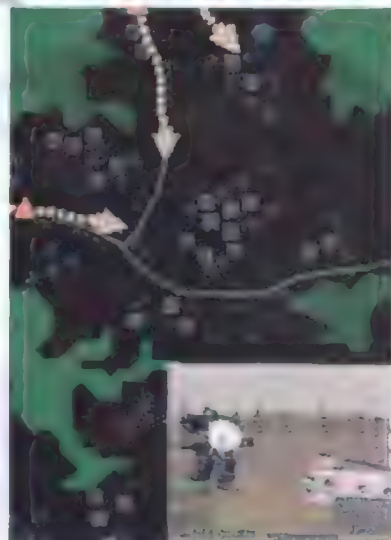
たまに高速で増援する飛行機が出現する。得点になるので、撃ち落としたい

## 1回目の増援



3つの部隊に分かれて南下。これは下に簡略化している補給ヘリに向かってるのだ。

## 2回目の増援



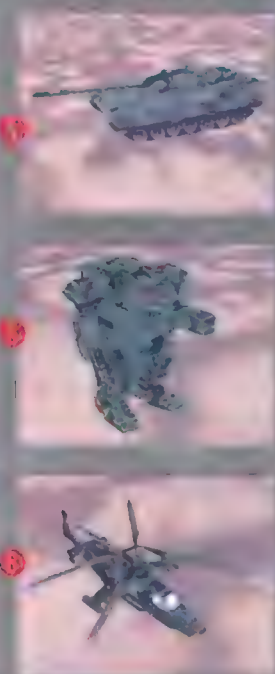
北西の戦闘区域外から2回目の敵の増援やってくる。左の2部隊を先にやっつけておこう

## MISSION1

## マップDATA

敵の数は少なめ。自分から敵に近づいていっても、集中砲火を浴びる心配もない。爆薬物

もなく、ローラーダッシュを使った高速移動も難なくできる。初心者でも補給の必要なし。



## MISSION1

## 敵DATA

1 9台		
レオバルドTVM-II	GUN	
HP.....	50	
AP.....	50	
武器ダメージ.....	10	
武器リロード.....	80~120	

2 7台		
BMX-30	MG, ATM	
HP.....	150	
AP.....	50	
武器ダメージ.....	2.60	
武器リロード.....	5.120	

3 3台		
カモフKA-50ホーカム	MG	
HP.....	50	
AP.....	10	
武器ダメージ.....	5	
武器リロード.....	2	

4 6台		
レオバルド3	GUN	
HP.....	50	
AP.....	60	
武器ダメージ.....	10	
武器リロード.....	120	

5 2台		
バンター	MG	
HP.....	180	
AP.....	40	
武器ダメージ.....	2	
武器リロード.....	4	

6 2台		
BV206	なし	
HP.....	50	
AP.....	10	



# HOW TO COMPLETE キエフ (DARK SERVANT)

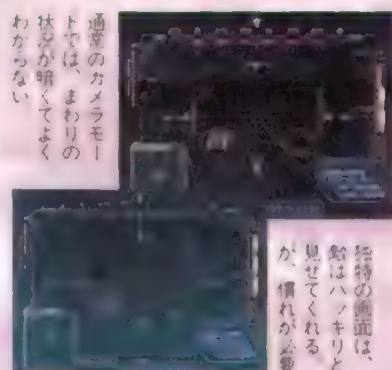
「キエフ市街地に降下し、市街を占拠する敵を撃破せよ！」

ミッション2は、夜間の作戦だ。暗視モードを使おう！

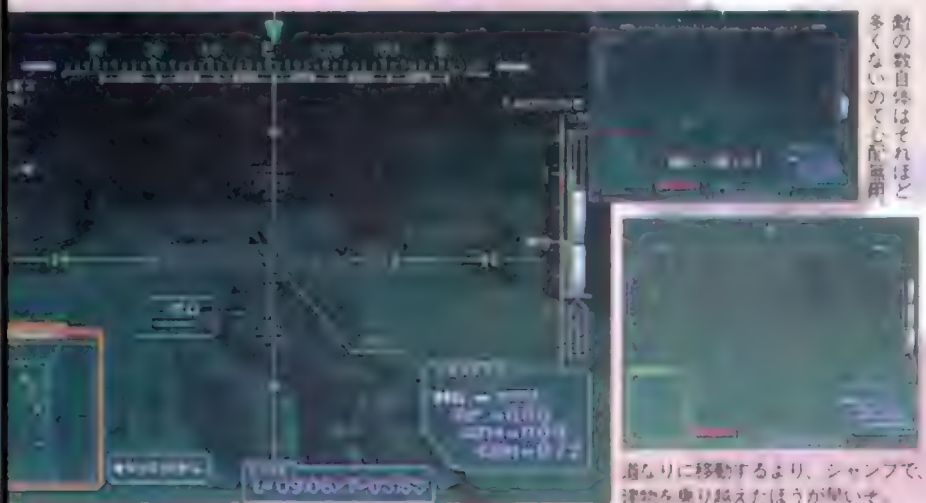
## MISSION2にして苦戦？

作戦開始時間が深夜であるミッション2は、当然暗闇の中での戦い。敵も通常のカメラモードの場合、かなり近づかないと、どんな敵なのか認識するのは難しい。しかも市街地であるため障害物が多く、思ったように動くことができない。そこで自機の装備が役立つ。

一見、不利な戦いだが、条件は敵も同じなのだ。



まず暗視装置を使おう。これは敵だけをくっきりと浮かび上がらせるので、視界の悪さを解消してくれる。障害物はジャンプでクリア。時間短縮につながるぞ。



## 補給ポイントをチェック！

ミッション2とはいえ、上手くなるまでは補給なしでクリアするのは難しい。「DLS」で補給ヘリの降下地点を確認しよう。



補給ヘリの降下地点を確認しよう。



## MISSION2

## マップDATA

戦闘区域が他のミッションに比べて小さいのが特徴。戦闘区域外にでしまうと、その場

でゲームオーバーになるので注意。敵の配置はまばらで、部隊を組んでいるのはほとんどない。



## MISSION2

## 敵DATA

5台	GUN
レオバルド3	HP.....100
	AP.....50
武器ダメージ	30
武器リロード	120

7台	ATM. MG
BMW30	HP.....150
	AP.....60
武器ダメージ	70~80, 3
武器リロード	100~120, 3

2台	GUN
ティーガー四脚	HP.....400
	AP.....200
武器ダメージ	80
武器リロード	100

3台	GUN
リットリオ六脚	HP.....300
	AP.....150
武器ダメージ	80
武器リロード	120

3台	RP
AgustaA129	HP.....50
	AP.....50
武器ダメージ	1
武器リロード	3

2台	MG
Marder2	HP.....100
	AP.....50
武器ダメージ	3
武器リロード	5

2台	なし
PzH2000 S-PG	HP.....100
	AP.....50
武器ダメージ	なし
武器リロード	なし

1台	なし
Sikorsky H-63D	HP.....100
	AP.....50
武器ダメージ	なし
武器リロード	なし

### その他の敵

敵といっても、これは攻撃してこないトラックなど非戦闘車

両がほとんど。しかし、目的の対象には含まれているので、必ず破壊しておこう。ただし弾数節約のために、MGで壊すこと。

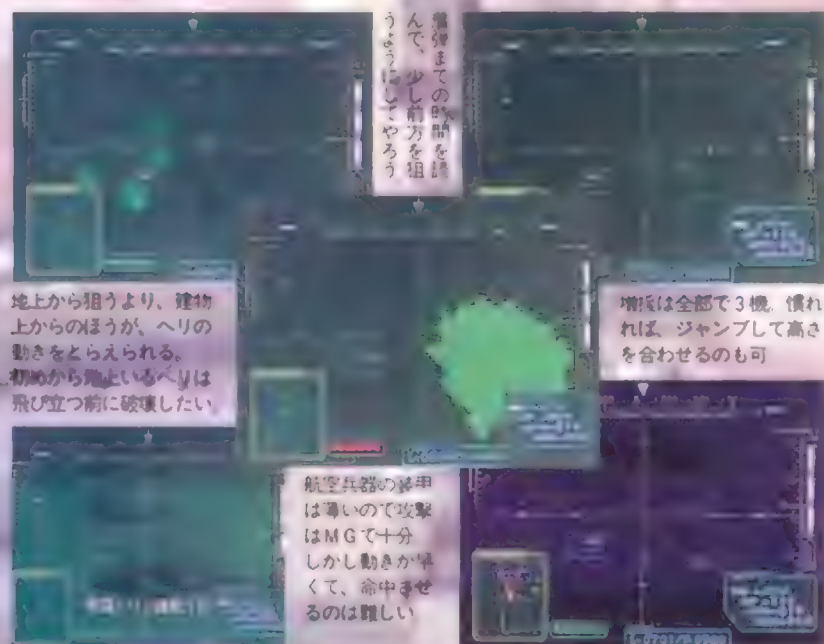


# 1回目の増援はヘリコプターだ!!

## 上からの攻撃には注意せよ

このミッションに限らず、このゲームで1番やっかいな敵は航空兵器だ。中でも破壊の対象となっている戦闘ヘリコプターには頭を

悩ませるだろう。ミッション2に限っていうなら、対処法として建物上から攻撃するというのがある。攻撃は連射の効くMGが有効だ。



## DLSメッセージ

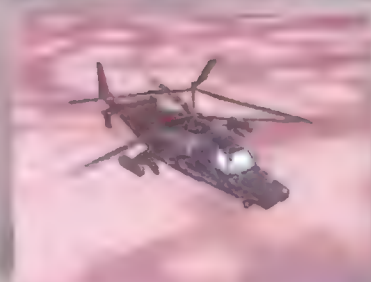
メッセージ表示タイム……02:09  
表示……敵航空部隊を発見/  
内容……作戦エリアに接近中の敵航空部隊を発見した。空襲警戒/

敵の出現は作戦開始から、2分9秒後。この「DLS」は敵の出現のみ知らせてくれる。台数はレーダーで確認しなければならない。

## 敵DATA

攻撃法はMGだが、その威力をあなたに知らないうちに大きなダメージを受けてしまっている。またこの増援の中には、1台だけRPを装備しているヘリがいる。撃たれたら、攻撃中止してでもジャンプなどで避けること。

カモフKA-SOPホークム RP, MG  
HP……………50  
AP……………50  
武器ダメージ……………3  
武器リロード……………3, 1

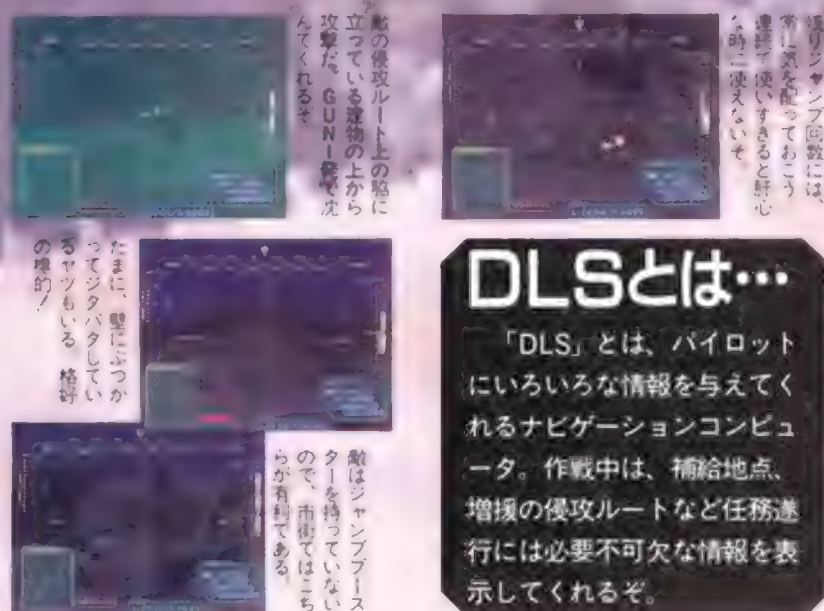


# 地上からの増援部隊! 二足歩行兵器登場

## 素早い動きに翻弄されるな

最後の増援となる二足歩行型兵器。地上兵器の中では比較的動きが早い。ただし、この市街地においては効果を発揮しない。こちらがそうであるように、障害物のせ

いで出せるスピードが制限されるからだ。たまたま、建物に引っかかってるような、間の抜けた敵もいる。ジャンプして、空中から狙ってやれば倒しやすいだろう。



## DLSメッセージ

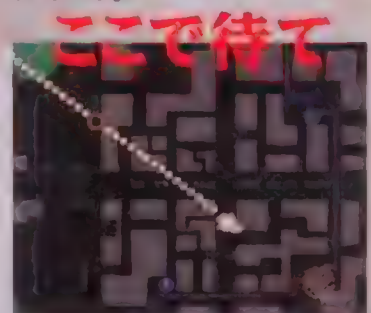
メッセージ表示タイム……03:23  
表示……敵砲兵部隊を発見/  
内容……エリアに敵砲兵が進出中。  
遠距離砲兵弾幕に注意せよ。

作戦開始から3分23秒経つとこの敵が西のほうから現れる。まともに出会うことは少ないと思うが、部隊は4台で編成されている。

## 敵DATA

4台編成中の1台は、なんとATMを搭載。攻撃力だけ見ても、他のMGを装備している敵とは格が違う。ATMを撃たれた時は、建物の陰に隠れるかジャンプでロックを外すこと。この武器は装填に時間がかかるので反撃のチャンスはそのあと。

バンター二脚 ATM, MG  
HP……………180  
AP……………65  
武器ダメージ……………100, 3  
武器リロード……………120, 4



## DLSとは…

「DLS」とは、パイロットにいろいろな情報を与えてくれるナビゲーションコンピュータ。作戦中は、補給地点、増援の侵襲ルートなど任務遂行には必要不可欠な情報を表示してくれるぞ。



# HOW TO COMPLETE (FOXHUNT)

## ボビルスク

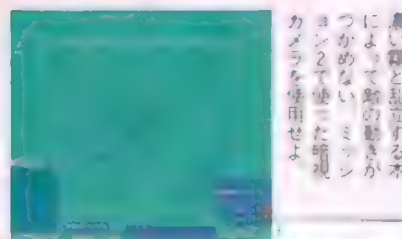
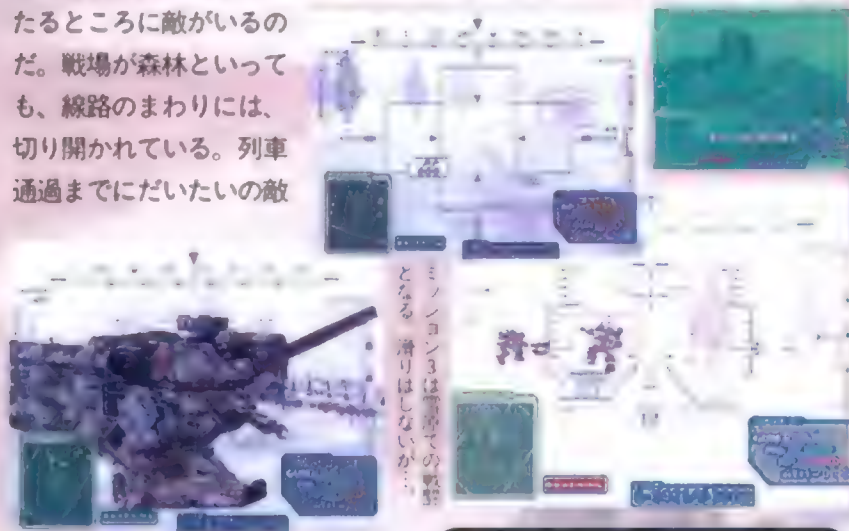
「敵の輸送経路であるシベリア鉄道を強襲し、輸送を遮断せよ！」

ミッション3の目的は、敵全滅ではない。注意しよう！

### 初のテクニカルミッションだ！

今回は濃霧の中で行われる、列車破壊作戦。極端な話、列車を破壊すればその他の敵はどうでもいいのだが、実際はそうもいかない。ミッション1、2にくらべると敵の数も多く、増援も1回多い。いたるところに敵がいるのだ。戦場が森林といっても、線路のまわりには、切り開かれている。列車通過までにだいたいの敵

を倒しておきたいところ。でないと20台近くの敵から集中砲火を浴びることになってしまうのだ。スタート地点から北東に進み、敵の増援がくるまでに、初期配置されているものは倒しておこう。

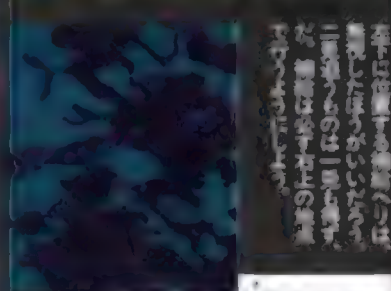


敵の位置は、レーダーを使ってこまめに

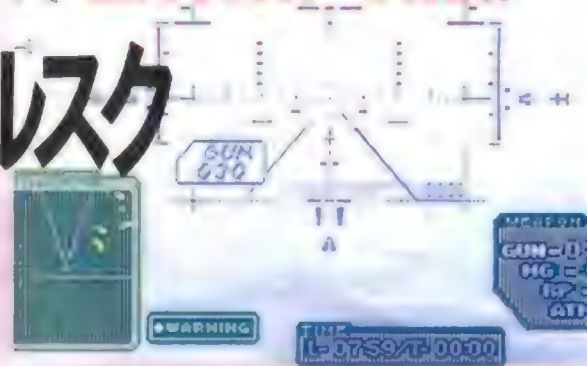
味方を撃たないように両手をよく見よう

### 補給ポイントをチェック

ミッション3は、必ず補給が必要になる。自機の初期弾数が少ないのだ。補給ポイントは2カ所あるが、実際に使うのは右上だけ。



## MISSION START



### MISSION3

#### マップDATA

これまでのミッションで1番戦闘区域が広い。敵の数も多く、攻撃力の高いものが部隊を組んでいる。



### MISSION3

#### 敵DATA

3台	PzH2000 S-PG	RP
	HP	100
	AP	50
	武器ダメージ	30
	武器リロード	65

3台	ルクレールMTB	GUN
	HP	100
	AP	50
	武器ダメージ	30
	武器リロード	80

1台	ティーガー	GUN
	HP	300
	AP	200
	武器ダメージ	100
	武器リロード	60

1台	PT5	GUN
	HP	100
	AP	50
	武器ダメージ	50
	武器リロード	60

10台	2S6ツングースカ	ATM, MG
	HP	100
	AP	50
	武器ダメージ	50, 2
	武器リロード	80, 2

2台	カモフKA-50Pホーカム	RP
	HP	50
	AP	10
	武器ダメージ	10
	武器リロード	3

8台	BMX2-30	ATM, MG
	HP	200
	AP	100
	武器ダメージ	80, 2
	武器リロード	75, 2

2台	AUTRUCHE	MG
	HP	300
	AP	150
	武器ダメージ	5
	武器リロード	4



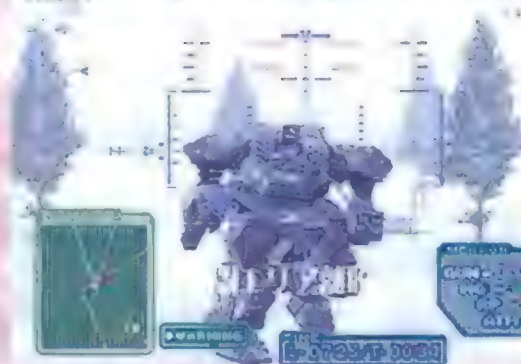
# ミッション開始直後の黒い影 DLS情報なし!

ミッション開始から24秒後、  
「DLS」が検知しない敵が現れる。  
敵はパンター2脚。自機のスタート地点から見て左手から出現してくる。この兵器は無視して構わない。自分より前方の敵を倒したほうがいいだろう。

ツングースカの攻撃力は高い。最優先で倒すべきだろう。



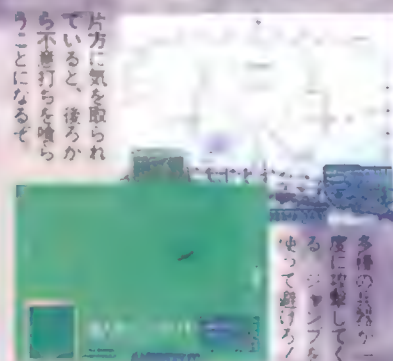
この敵は、左下に着陸する補給ヘリを倒すためにやって来たようなもの。補給は右上でするので、この敵はほうっておいてもいいのだ。



## 左右から、はさみ撃ちか! 補給ポイントは死守せよ 背後の敵にも気を配れ



右上の補給ポイント付近にいると、1回目の増援部隊がやってくる。ここで、補給ヘリをやられてしまうと、作戦続行は不可能に近くなる。ダメージを受けないとしても、MGでは列車破壊はできない。



片方に気を取られていると、後ろから不意打ちを喰らうことになるぞ。

多量の兵隊が一度に攻撃してくるジャンプを使って逃げろ!

レール車に注意せよ!



## クリア目前! しかし新たな敵が出現 4台のAWGS登場

列車到着まであと少しというところで、4台のAUTRUCHEと2台のツングースカがやってくる。攻撃は基本的にMGだ。



この増援部隊の中にはATMを装備しているルノーが1台入っている。

敵の移動スピードが速いので、ローラーガンシユで応戦しよう。

### DLSメッセージ

メッセージ表示タイム……04:33  
表示……敵AWGSを発見/  
内容……戦闘エリア内に侵入する  
装甲歩行兵器を発見。敵の機動性に注意しつつ、早急に撃滅せよ。

### 敵DATA

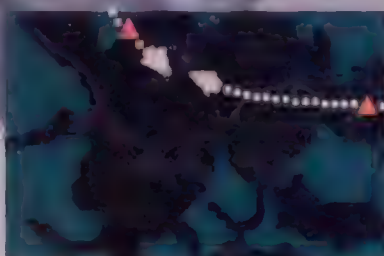
2台	AUTRUCHE	ATM, MG
HP	300	
AP	150, 200	
武器ダメージ	50, 5	
武器リロード	50, 4	

### DLSメッセージ

メッセージ表示タイム……02:33  
表示……敵AWGSを発見/  
内容……戦闘エリア内に侵入する  
装甲歩行兵器を発見。敵の機動性に注意しつつ、早急に撃滅せよ。

### 敵DATA

2台	パンター	ATM, MG
HP	200	
AP	100	
武器ダメージ	100, 5	
武器リロード	60, 4	



耐久力があるので、GUNでは1発で倒せない。RPで攻撃!

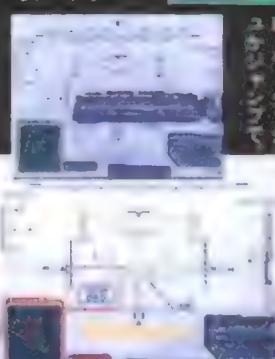
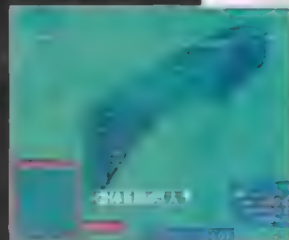


素早い動きで、惑わしてくる。移動先を予想して撃て。



## 最終目的

作戦開始から5分40秒後、目標の列車が通過。RPで破壊せよ。



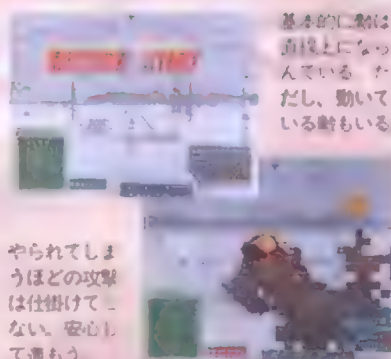
列車のスピードは速いので、先行移動が役立つ。ローラーガンシユで攻撃しよう。



# 実戦で「HIGH-MACS」の操作に慣れたら、 EXERCISEモードでタイムアタック! ビギナーズステージは目標49秒!

1～3のミッションをクリアしたら、今1度、エクササイズモードをプレイしてみよう。初めに練習したよりも、確実にタイムが短縮されているはずだ。この先のミッションはさらに激しい敵の攻撃が待っているの、あらためてエクササイズモードで練習しよう。

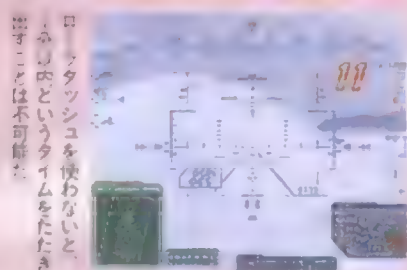
しかしこのモードは、それだけのためにあるのではない。実はタイムアタックがメインゲームとは別の意味で面白いのだ。初めからランクされている1位のタイムは、



基本的に敵は直線上になっ  
ていて、動い  
ない。動いて  
いる敵もいる

やられてしま  
うほどの攻撃  
は仕掛けてこ  
ない。安心し  
て通もう

なんと49秒台。この記録はやってみるとわかるが、相当練習しないと出ないタイムだ。まずは、1分切ることを目標にプレイしよう。



ロケットランチャーを使わないと、ふたつというタイムをたたき出すことは不可能だ。



敵はあつても、砲撃の威力がかわる。かわるよう練習しよう。基本だが重要なことだ。

## 敵DATA

### 6台

2S6ツングースカ MG  
HP.....50  
AP.....50  
武器ダメージ.....1  
武器リロード.....2



GUN1発で破壊できる。機体の下に隠れている敵もいる。速さがないように。

### 9台

レオバルド3 GUN  
HP.....50  
AP.....50  
武器ダメージ.....10  
武器リロード.....1200

## 敵DATA

### 5台

レオバルド3 GUN  
HP.....50  
AP.....50  
武器ダメージ.....10  
武器リロード.....120

### 2台

カモフKA-50Pホーカム MG  
HP.....100  
AP.....10  
武器ダメージ.....10  
武器リロード.....2

### 2台

パンター MG  
HP.....150  
AP.....50  
武器ダメージ.....1  
武器リロード.....2

### 1台

ティーガー GUN  
HP.....200  
AP.....50  
武器ダメージ.....10  
武器リロード.....100

### 1台

機HIGH-MACS MG  
HP.....250  
AP.....100  
武器ダメージ.....1  
武器リロード.....2

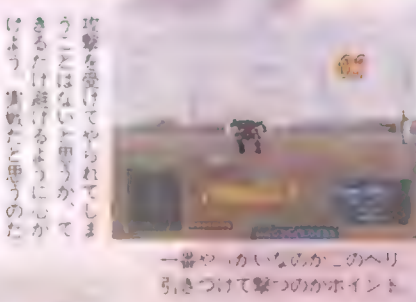


最後に残っているのは自機。スピード160Kノ、PかATMで応戦しよう。

# エキスパートステージはルートが大切



RPを使用する時は、ランプして空中から狙う。一度に3、4台は狙いたい。攻撃してこないトラックなども、RPで一掃してしまう。



攻撃を受けてやられてしまう。これはないと思うが、できるだけ避けるように心がけよう。真実だと思おう。

一番や、かいなのか、のへり、引きつけて撃つのがポイント。

ビギナーズ、ローラーガンは必要不可欠。積極的に使え。



やっかいなのは素早い敵と装甲の厚い敵。ATMを有効に活用!

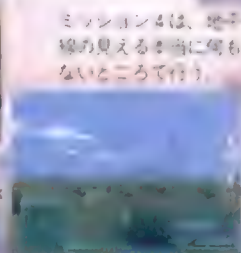
GUNというぐあいに、その敵に合った武器選択をしたほうがよい。よく敵データを見て、考えてみよう。必ず解法が見つかるぞ。



テクニックを磨け! MISSION4~5は厳しいぞ!!

## MISSION4・左翼から突出する敵部隊をたたけ

ミッション4は、美しい草原を舞台に繰り広げられる。マップは今まで以上に広く、制限時間が気になる。敵のレベルも高く、攻撃力の高い敵が集まっている。また



作戰名: BLOODSTORM

このミッションの目的は敵全滅。  
マップには、何もないように見え  
るが実は、小さな丘が点々とある。  
実はこの丘が役に立つのだ。



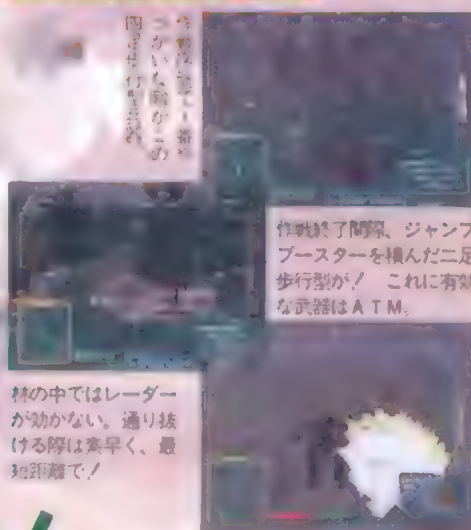
## MISSION5・補給拠点を死守せよ

有名な万里の長城を舞台にした  
ミッション。目的は、スタート地  
点から離れたところに着陸してい  
る補給ヘリコプターを敵から守る  
こと。このミッションでははじめ  
のうち、自機はジャンプできない。  
ジャンプブースターが故障してい  
るのだ。ジャンプブースターは、  
1回目の補給で直すことができる。  
その他に敵として初めて、自機同  
様ジャンプする二足歩行型兵器が  
登場する。コイツは今まで登場し  
た敵よりやっかいな代物だ。



作戰名: CHICKEN CAGE

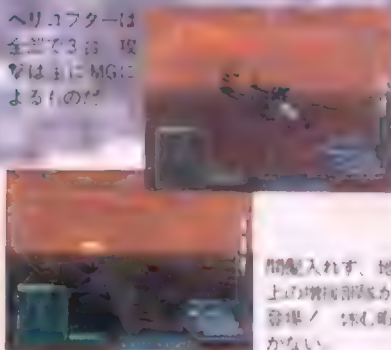
林が点在するこのマップはローラーダッシュがほとんど使えない。小高い丘もあり、自機の行動と視界がかなり制限される。初期状態での各武器の弾数は少なく心許ない。慎重に行動すること。



林の中ではレーダーが効かない。通り抜ける際は素早く、最短距離で！

## MISSION6・敵の空港制圧を阻止せよ！

船泊りに買とれている船はない  
出撃を待たせてくる船を待ち知らせ



作戰名:SHOCK WAVE

海岸付近の飛行場での戦闘となる。基本的には何もないのだが、マップのはしには建造物や多くの木がある。



今までで1番作戦内容が凝っているミッション6。目的は、味方輸送機の離陸に付き添い、邪魔する敵を破壊していくというものだ。自機よりデカイものを守らないといけないのはかなり辛いところ。序盤の攻撃はパターンさえつかん

しまえば簡単。中盤からがこの  
 ミッションの真の姿となる。ヘリ  
 には、気をつけること。このミッ  
 ションをクリアするには、かなり  
 の練習が必要だぞ。

次回はこの  
3つのミッションを  
**大攻略**



真・女神転生

「デビルサマナー」を  
もっと知りたいキミのために  
すごいソフトが出るぞ!!

デビルサマナー

# 悪魔★全書

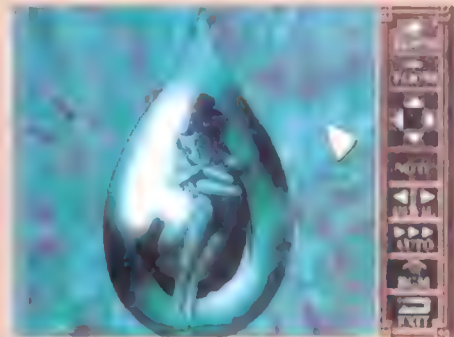
●アトラス●4月26日発売予定●2,900円●データベース



## ★コレさえあれば悪魔のすべてがわかる!!

熱狂的なファンが多い女神転生シリーズ。その最新作である「デビルサマナー」には、たくさんの個性あふれる悪魔たちが登場する。ふつうのRPGと違い、悪魔と交渉して一緒に戦うことができるメガテンシリーズでは、悪魔に対する思いはただならぬものがあると

思う。そこでゲームに登場する悪魔について、もっと詳しく知るための新しいソフトが発売される。その名も「悪魔全書」。この「悪魔全書」を見れば、悪魔に関する情報がバッチリわかるだけでなく、もっと悪魔に興味がわき、ゲームを楽しめるだろう。



### アイコンでカンタン操作



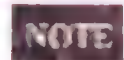
↑のボタンを押せば悪魔のグラフィックを拡大。↓のボタンを押せば逆にグラフィックを縮小する。せいかく細部まで描き込まれた悪魔なので、拡大機能を使って気が済むまで眺めまくるのもよからう。



矢印の方向にグラフィックを移動することができる。拡大した時に悪魔が画面に入り切らない場合に使用する。



悪魔のグラフィックを、自動的に次々切り換えて表示する。気楽に多くの悪魔を見たい時に使えば、手軽にグラフィックを見られる。



悪魔に関するさまざまなデータを表示する。表示できるデータの内容は複数あり、表示内容の切り換えも可能だ。



グラフィックを次の悪魔に切り換えたり、逆に前に表示した悪魔を表示し直したりする。通常はこれで悪魔を選択。



BGMを変更したいときに、このボタンを押す。BGMは複数用意されているので、気に入ったものをBGMにしよう。



通常モードに戻る。通常モードでは悪魔の検索や悪魔情報が表示できる。ハイレブモードに再び入るにはviewを選ぶ。



# ★デビルサマナーファンにうれしい③大ポイント

デビルサマナーを含めたメガテンシリーズ最大の特徴は、やはり豊富で個性的な悪魔だ。この悪魔は、どれも伝説や神話などに登場する悪魔がモデルになっていることは知っているよね？ だけどその伝説や神話の内容までは知らない人が多いと思う。「悪魔全書」では、そう

いったディープな悪魔情報を含め、データベースとして活用できるように作られている。このソフトだけでも楽しめないことはないが、できることならデビルサマナーも手元に置いておきたい。そのほうが、よりメガテンの世界を満喫できるからだ。

## POINT1

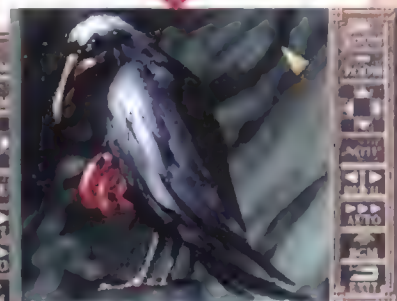
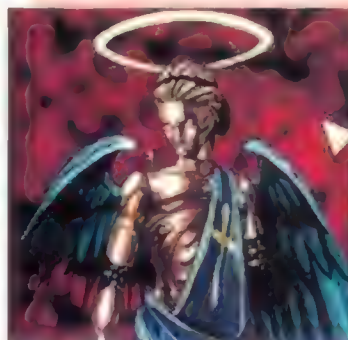
### ハイレゾモードでグラフィックがキレイ!!

「バーチャファイター2」でおなじみのハイレゾモードを採用しているので、悪魔のグラフィックもとってもきれい。さらに拡大機能も使えば、気になる部分をじっくり見れる!?



これがハイレゾモード

ビューティホーなのだ



## POINT2

### ボスを含めた約300体が集合!

メガテンシリーズには悪魔合体という要素もあるため、とにかく登場する悪魔の数が多い。ボスも含めると、登場する悪魔はなんと300体にもものぼる。しかしこの「悪魔全書」では、その大量の悪魔をしっかりフォローしているのがスゴイ!

★聖獣アビス★



★精霊ウンディーネ★



思い出の悪魔たちが続々登場!

★天使パワー★



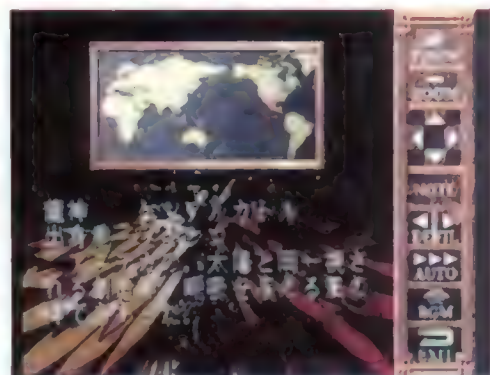
## POINT3

### ゲームにハマった人ほど楽しめる悪魔に関する深いデータ

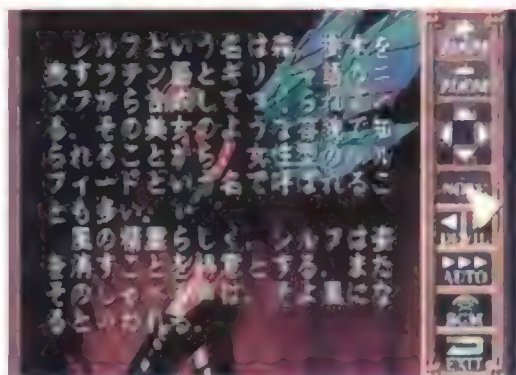
デビルサマナーのゲーム中、デビルアナライズという機能があったことは覚えているよね? 悪魔のステータスや属性、使用できる魔法や特殊攻撃などなど、いろいろなデータを見られる機能だが、それらのデータはどれもゲーム上のデータにすぎず、悪魔そのものの説明にはなっていない。これではゲームで遊ぶ分には十分だが、悪魔に対する理解を深めるという目的には不十分、という感じがした。

そこでこの「悪魔全書」では、もっと悪魔そのものに寄った解説を参照できる。デビルアナライズとは違い、ゲームの攻略には役に立たないかも知れないが、悪魔への思い入れというか、親近感のようなものはぐっと高まるはずだ。これを見たあとにもう一度ゲームで遊ぶと、前とは違った気持ちで遊べるかもしれないぞ。

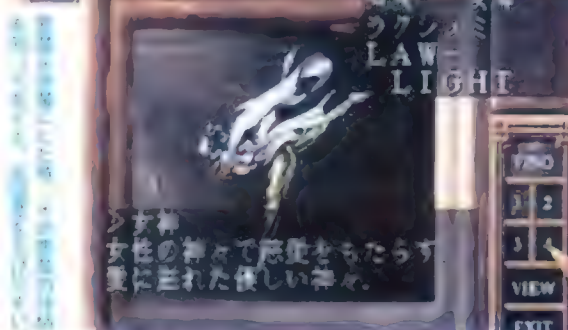
出身地



解説文



ゲームの攻略にも役立つ



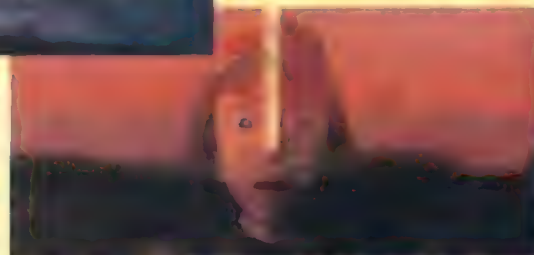
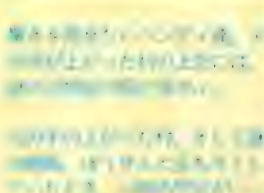


ツヴァイ

●セガ●3月22日発売●5,800円●シューティング



**OPENING 完成版オープニングデモを披露!!**





# オープニングデモを総ざらいチェック!

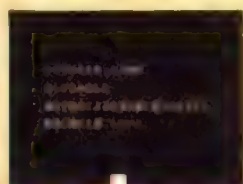
オープニングでは、登場人物がオリジナルの言葉を話すという演出が施されている。この演出により、プレイヤーをうまく「パンツァー」の世界に引き込んでいる。そのクオリティの高さから、まる

で外国映画を観ているような錯覚さえも覚えてしまう。また、前作と同じように、エピソードとエピソードの間にも、オープニングデモと同様のビジュアルが挿入されるとのことだ。

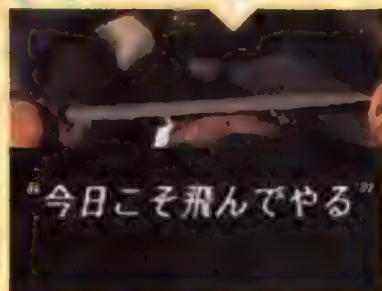
## 演出でより世界観にハマる

オリジナル言語の語りは字幕付きという配慮がうれしい。さながら洋画を見ているような感じだ。

オープニング開始直後、前作にもあった「語り」のない文字だけの映像だが、今回はそれは廃止だ。



かつての力を失った人類は自らが生み出した遺伝子改造による生物兵器に脅威の時代を過ごしていた。

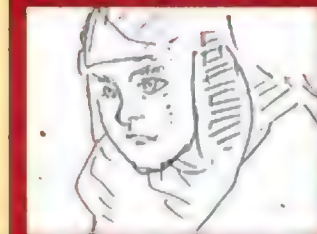


「今日こそ飛んでやる」

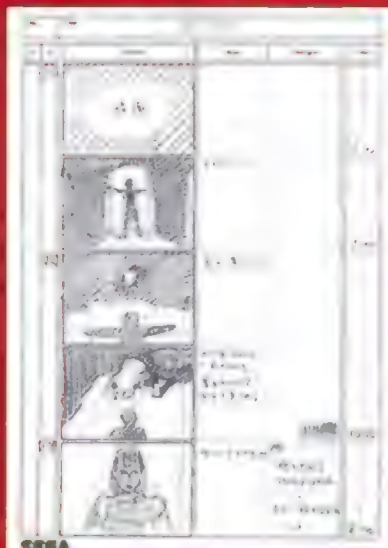
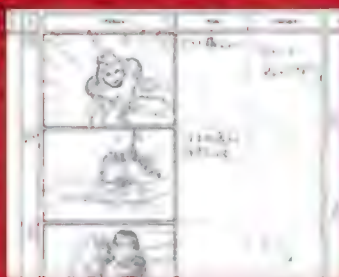
## CHECK 絵コンテを入手!

今回、オープニングデモの絵コンテが入手できたので紹介しよう。絵コンテとは、映像の設計図ともいべきもの。実際にゲーム画面になったときのアングルやセリフ、時間配分が記入されているのだ。

### 絵コンテ



### 画面



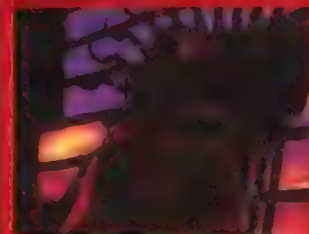
## 声優の起用で雰囲気十分

オリジナルの言語によるキャラの演技手には、全国声優が起用されている。実際には存在しない言葉にもかかわらず、感情のこもった演技をこなしているあたりはさすがプロ。なんの違和感もない仕上がりは見事だ。

### ランディ



### 帝国皇帝



## システム革命! 難易度自動調整

いろいろと物議を醸した前作の難易度。そこで、今回は初心者でも安心してプレイできるように、難易度の設定が改良された。なんと、プレイに応じて難易度が自動的に調整されるのだ。前作で涙を飲んだ人も、今度は大丈夫だぞ。





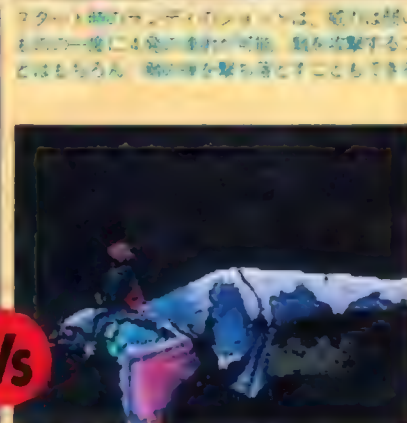
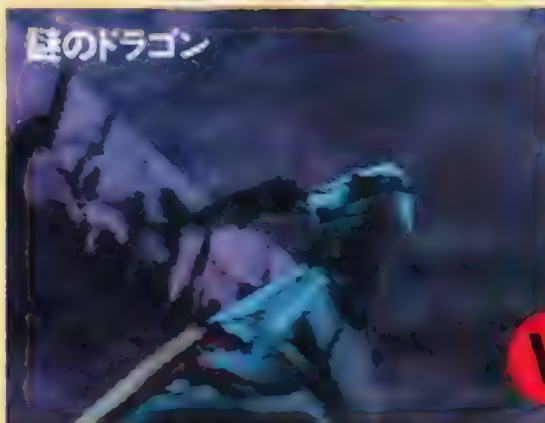
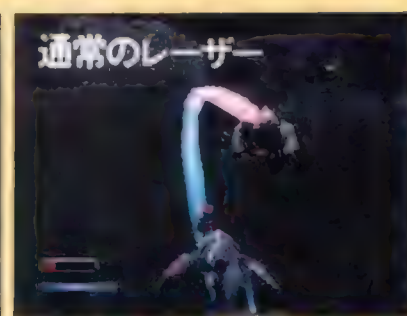
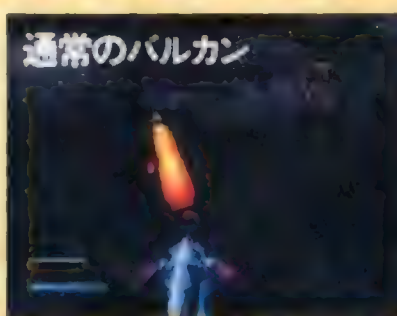
# CHECK

**CHECK** ラギの新たな姿が明らかに!!

「ツヴァイ」ではプレイヤーのレベル（技量）にあわせて「ドラゴンが成長」というシステムが新たに導入された。このレベルの基準や判断となる部分については現在では不明。しかし、実際に成長するのがエピソードクリア後な

ので、やはり戦闘中のデータの要素が大きく絡んでくると考えられる。とはいえ、エピソードクリアによって一概に成長できるというわけでもなく、例えば敵をあまり倒さないでクリアすると、成長しない、ということもある。

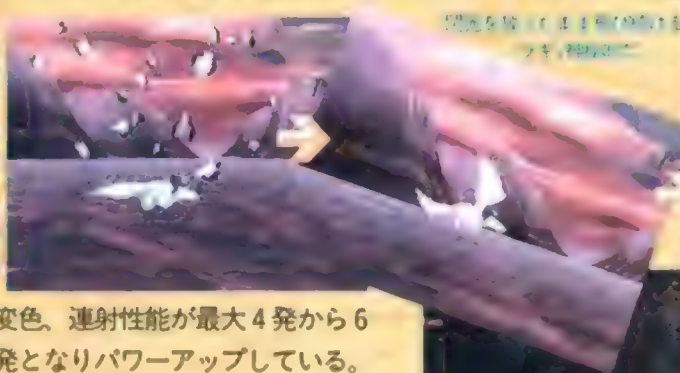
## これが成長段階

**Vs**

## 【1段階目】ドラゴンの形状とレーザーが大きく変化

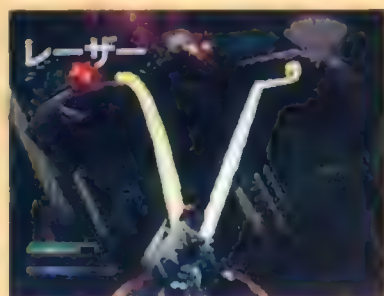
ラギの表皮が弾け飛び、全身から閃光を放つ。するとその閃光を放つ表皮の中から、成長した姿が現れる。それが成長の瞬間ともいえる脱皮のような状態だ。何らかの条件を満たしたとき、エピソードクリア後にみられる映像だ。1段階目の成長では、翼の裏の鮮やかなピンクが淡いオレンジに変わっている。形も全体的によりスマートになり、尻尾や翼も一段とドラゴンらしく変身。もちろん変化は見た目だけではなく、より強力な攻撃ができるようになっている。ショットは黄色からオレンジ色に

かみきり



卷之六

変色、連射性能が最大4発から6発となりパワーアップしている。ホーミングレーザーも、見た目により違いは見られないが、威力が数段上がっている。レーザーの数も4本から6本となり、一度に多くの敵を倒すことができるようになるのだ。

[illegible]

より多くの踏を口クオニ（きこ）にやる

[illegible]



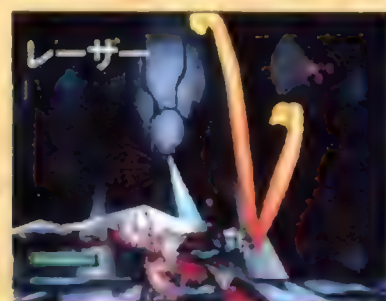
## 【2段階目】 攻撃力さらにアップ!! たくましくなったラギ

いよいよ2段階目。1段階目と同様、条件を満たしてエピソードクリアをすると成長を開始する。さすがに2段階目だけあって、全身の色彩が茶色と白になり、滑らかな曲線状のかなりスマートなスタイルへと変化している。もちろんここでも姿だけが変化しているわけではなく、ショットなどの攻撃力もアップ。グラフィック的な変化はないもののパワーアップしたショット、ロックオンレーザー

で、トータルの戦闘力は大きく伸びている。もちろん、体力ゲージ、バーサクゲージも、前の形態より長くなるぞ。今後どんな成長を見せるのか楽しみだ。



弾速がアップしたことにより、より正確な攻撃が可能になった。



この攻撃はレーザーと違い、命中するまでの時間が短くなっている。



そして、これが2段階目の姿だ。

### CHECK 戦いやすくなった視点

前作も視界は360°だったが、今回は上下への視界が広がっている。そのため、上を見上げたり、下を見下ろすことができる。視界変更の操作は前作と同じだが、正面以外の視界であれば、ほかの視界へと方向ボタンで移動できる。敵の動きに合わせたスムーズな視点移動ができるのだ。



視界変更の操作は前作と同じだが、正面以外の視界であれば、ほかの視界へと方向ボタンで移動できる。

### CHECK 未公開の姿のCG入手!!

3段階目以降なのか、それとも最終形態なのか、全くわからない謎のCGを入手したぞ。コンパクトで丈夫そうな体になんかなり大きな翼のドラゴンはまだ画面では見ていないはず。やはりこの先の成長した姿ということなのか?



これはまだ公開されていない、最終形態の姿のCGだ。



新しく入手したこのCG。見た目がかなり強そうだが、その能力はまだ不明だ。



RENEWAL

# 闘いの始まり「STARTING DESTINY」(1面)

今回の新たな情報が、1面のリニューアル。ストーリー性を重視したドラマティックな新展開を魅せてくれた。戦闘も厳しいものではないので、シネマ感覚でゆっくり楽しめるぞ。

## 開始直後に謎の船登場!!

開始直後に上空を見上げると、丘の上で見た謎の船が浮遊している。その横に謎のドラゴンがいるのも確認できるだろう。攻性生物との戦いのあと、自動的に短いデモ映像がスタート。突然、謎のドラゴンが現れるのだ。



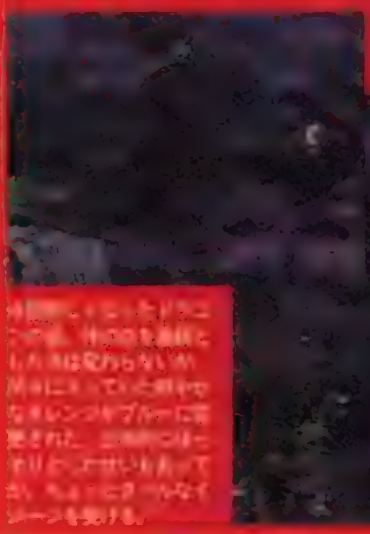
## 森林面ボス、中ボスは変わらず

謎の船から落ちてくる強襲用ボッド。これは一定の距離を逃げるだけだったのが、破壊できるようになった。途中、上空に3面の中ボスが漂い、さらに進むと3面ボスが登場。村のオブジェを破壊していることに変更点はない。



## CHECK 謎のドラゴンが変わった

前回の紹介で、体の所々に鮮やかなオレンジ色が入っていた謎のドラゴンが、ブルーの入った体に変更された。体つきも若干スマートになり、色のせいか鋭さを増した印象が感じられる。



## デモで謎のドラゴンと対決!!

ハヌマンを過ぎると、前方上空に謎の船が登場。頭上をかすめるように謎のドラゴンも登場し、デモに突入。謎のドラゴンにつられてか、ラギも飛び立つが、折り返してきた謎のドラゴンに正面から迎撃される。このドラゴンは何者なのだろうか?





## EPISODE2

## 「帝国と他国の戦場」

グラフィックやシステムなど、細部が変化

舞台はメッカニアの重要拠点。帝国軍が牙城を崩さんと攻め込んだところに、ランディ達は居合わせてしまう。2面の新しい要素はルート分岐の空中面はもとより、地上面でもラギの滑空する姿を見ることができる。1面の最後にも飛び上がるところはあったが、謎のドラゴンの迎撃ですぐに地上に

落ちていた。だが、このエピソードではやっと自由に飛べるようになったのだ。そして最後に待ち受けるメッカニアの回転式砲台のエリアなどでは、敵の砲弾の色が変化、速度も増し、さらには城内の扉を破壊すると帝国軍空中艦隊が飛び込んでくるなど、演出にも少しづつ変化がみられた。



## SYSTEM 砲撃のプラスアルファ

### バルカンの連射

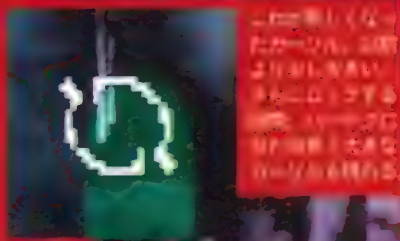
1回ボタンを押すと数発発射されるショットは、タイミングよく押すと連射し続けることも可能だ。うまく使おう。

### バーサクを多用

ゲージがなくなるまでロックオンレーザーを撃ち続けるバーサク。敵を倒すことでゲージを溜めることが可能だ。

### カーソルの変化

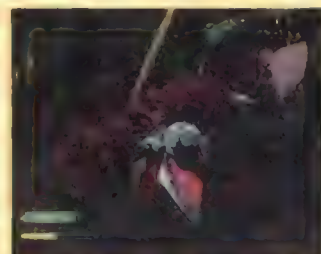
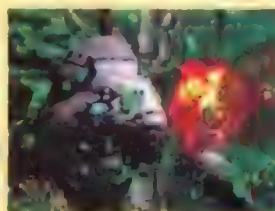
砲撃用カーソルのロックオン前の形状に変化がみられた。以前より少し大きめになり、敵を狙いやすくなっているのだ。



## EPISODE3 「鬱蒼と茂る森」

生物兵器の群が潜む密林に侵入!

帝国軍から逃れるように森林へ入るが、そこは野生化した旧世紀の生物兵器が巣くう森だった。覆いつくす樹木の天井が低くなり、全体が4面のように狭くなっているため、初心者にはキツイ戦いになりそうだ。





## EPIISODE4

# 「旧世紀の地下プラント」新エリアを発見!

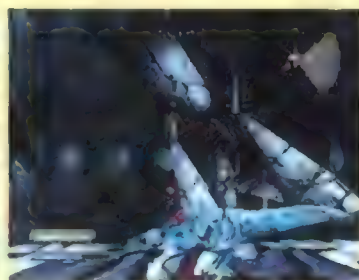
禁忌の森を抜け出せたのも束の間、今度は旧世紀のものと思われる巨大地下プラントへ迷い込んでしまうといった展開に。そしてこの4面にも分岐があることが判明。分岐点などは未確認だが、異なるルートがあるのは確かなようだ。

## どこかでルートが分岐する

エピソード途中にルートが分かれているような印象を受けたので、その異なるエリアの写真を紹介しよう。全体を通して空中戦になっているが、敵が異なるとか、縦横のカーブが多い少ないなど違いは結構あるようだ。



旧世紀の地下プラントに迷い込んで、新しいルートを探る。



## ほかにもルートの分岐が

このエピソードのルートは2つだけではなかった。今回新たに発見されたルートを紹介していくぞ。やはり、決まったところから異なるエリアへ進んでいくのか? という程度以外は全くわかっていない。まだまだ謎は多い。





# 開発者が語る「パンツァードラグーン ツヴァイ」

5面以降は村を襲った敵と対決します。  
アッと驚く展開になりますよ。

編集部：オープニングデモもついに完成して（これまでのサンプルROMにはショートバージョンのオープニングが収録されていた）イメージがかなり変わりましたね。字幕で翻訳しているナレーションの言語は何語なんですか？

近藤：パンツァー語（笑）架空の言語です。それだけに、すごい苦労がありましたね。

編集部：何か参考にされたものとかはありますか？

近藤：ギリシャ語をもとに作っている……らしいんですが。（笑）どういうふうに組み立てているのかはよくわからないんです。でも、ちゃんと言葉になるようにね。英語に近い文法で言葉を並べています。まったくのギリシャ語というわけでもないですね。これはプロの声優さんにやっていただいているんですが、やっぱり素人がやるのとではぜんぜん違いますね。

編集部：今回、4面の明滅する部屋が初公開になりますが、この部屋は遺跡内において重要な意味を

持っているのですか？

近藤：設定上では深い意味はありません。しいて言えば、隠しルートの存在です。暗いうえに敵の数もかなり多くなっているの、このルートに来てしまうと難易度を上げるのは難しいですね。この場所にしか現れない敵もいますよ。

編集部：この部屋にはどのようにすれば行けるのですか？

近藤：秘密です。ユーザーの方に探していただきたいですね。

編集部：先日お話をうかがったとき、偶然にルートを見つけることもあるということでしたが、そのあたりの分岐のシステムはどのようなになっているのですか？

近藤：詳しいことはお話しできませんが、ドラゴンの操作の仕方によ



セガ・CSソフト研究開発本部  
**近藤智宏氏**

毎号、興味深いお話を聞かせてくれる、「パンツァー」シリーズの制作チーム「ツヴァイ」の発売日を控えて、多忙な毎日を送っている。

よってとだけ言っておきましょう。

編集部：1面に現れる謎のドラゴンが、2度目に登場するのはどのあたりになるのでしょうか？

近藤：物語の終盤ということで勘弁してください。

編集部：謎のドラゴンと村を襲った敵がいっしょに現れるということは、村が襲われたのは「災いと呼ぶもの」という村の言い伝えのように、ラギが原因なのですか？

近藤：村が目標となって攻撃されたのではないんですよ。実は謎の戦艦は、自分の通り道にある文明

を破壊していくんです。それが明確な意思を持っているかどうかは謎なのですが、たまたま戦艦の通り道に村があった、ということです。ランディにとっては、言い伝えのことがありますから、やっぱり、ということになります。

編集部：それでは5面以降の見どころをお願いします。

近藤：1面で村を襲った敵と、直接コンタクトを取ることになります。これまでとは違ったアッと驚くような展開になっていますので期待してください。





# 野々村病院の人々

●エルフ●4月26日発売●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●X指定18歳以上

**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度——90%

**愛・恐怖・優しさ……**  
**リアルな感情がそこにある**



コンシューマ・ゲーム業界に大きなインパクトを与えたエルフの参入と、第1弾タイトル「野々村病院の人々」。今回は、完成度を上げたサターン版のグラフィックと、エルフの開発スタッフへの直撃インタビューを中心に、「野々村病院の人々」の世界をじっくりと紹介しよう。

今まで家庭用機にはなかったジャンルのゲームだけに、ゲーム業界の関係者はもちろん、ユーザーのみんなも大きな興味があるはず。サタマガでは、そんなみんなの気になる部分を、できるだけ深く掘り下げていく予定だ。次回からはゲームの内容にも触れていくので、期待して待っていてほしい。

**喜・怒・哀・楽だけじゃ足りない**



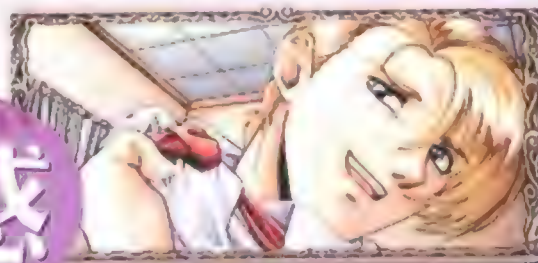
美穂「ほや、泣かないで……ね？」

ちょっとセンチメンタルなシーン、野々村病院のスタッフが、意外な一面を見せる場面。子どもがロビーで泣いているのを助けているところだ。普通のゲームにもある感情だけど、画面が……ね？

**優**

「野々村病院の人々」が表現しようとしているもの、それは、今までのゲームになかった「リアルな人間関係」。サスペンスドラマに必ず出てくるような、嫉妬、欲望、情愛といった感情。これらなくしては始まらないストーリーなのだ。

**惑**



西条「は、離せ……」

西条教授と西条の所長、西条博士、主人公・遠藤真澄のライバルだが、胸ぐらをつかまれて、戸惑っている。いわゆるオトナのかけひきですよ。コドモはマナしちゃダメですよ。胸ぐらつかむなんて。

**驚**

遠藤真澄がキスをする。野々村病院のスタッフ、彼女と真澄の間にあった感情。これまで育った感情には、いっただんなんなストーリーがあったんだらう。考えるだけで、いまだにドキドキしてしまわないか？

廊下で真澄とぶつかったしまった島本加奈ちゃん。彼女の表情が見てとれる。これが真澄と初めての出会いになるのだ。はたしてこのコは、ストーリーにどう関わってくるのか？ 気になるところだ。



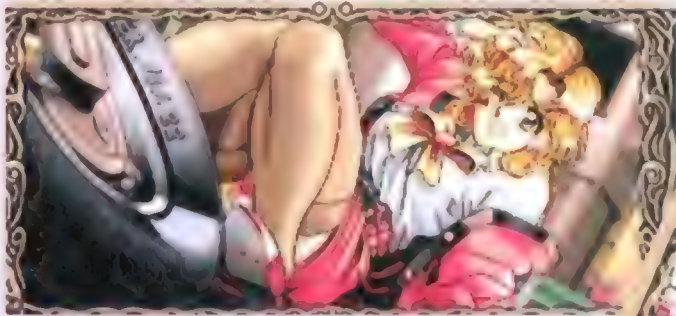
**愛**





なぜそれが  
必要になるのだろうか……

巷にあふれるニュースやドラマ、小説。殺人が起こる背景に必ず絡む「情愛のもつれ」。もし、意味なく人を殺す、サイコパスばかりが登場するゲームが出たとしても、必然性のない、リアリティに欠けるものになる。その意味で、「野々村病院の人々」に登場するHシーンは、ストーリーへの感情移入を助ける役目を果たしているのだ。



西条の事務所にいる伊藤涼子ちゃんが、スクーターと接触事故をおこしてしまった。でも大丈夫そうだね。



（二）には、**教唆**、**教唆**の意味もあつた。この意味に意味する「**教唆**」をつけた。「**教唆**」による犯罪」となる。



酒場子ちゃんの実食が驚くくらい  
多い。風情がべつとで介着して  
ばるシーン。主人公の愛と保しを  
スウパ心が、このシーンに大ま  
げばるもたらししている。家内三  
人してみるとうるななるだんう

**élf** の開発スタッフに聞く  
「コンシューマへの一歩」

完成に向け大忙しの開発スタッフに、インタビューをお願いしてみた。

編集部：まず、ゲームそのものは現状でどれくらい完成してるんでしょう？

下(グラフィック・チーフ)：絵も入れてほしい90%といったところでしょうか。今、一生懸命グラフィックのクオリティアップに努めているところです。ただ、量がとても多くて……新しい人材がものすごくほしいところです。

編集部：グラフィックの構図は、パソコン版と同じものが使われるんですか？

T: ええと、サターンではまだ出せないようなビジュアルを、原画レベルで20枚ほど修正しましたが、あとは全部パソコン版と同じです。

編集部：ゲームのシナリオというのは、パソコン版と同じなんですか？

T: ええ、まったく同じです。セリフを若干修正しましたが、エンディングの数も同じですし、難易度もパソコン版と変わってませんね。

堀：サターン版のウリというのは。

Y（プログラム）：登場人物のセリフですね。  
ゲームの性格上、すごい量の文字データがある  
んですが、主人公のセリフと状況説明以外は全  
部声優さんがしゃべってますから。

編：声優さんを選ぶ時に気をつけた点は？

Y: やっぱ、元のイメージを壊さないように、  
注意を払いましたね。声ひとつで、ゲームのイ  
メージが変わってしまうこともありますから。

編集部：X指定ということで、ちょっと内容を誤解しているユーザーもいるんですが……。

下：確かに、エッチなシーンはありますが、それがなくても十分に楽しめるストーリーですから、一度プレイしていただきたいと思います。パソコンでも支持を得ていますし、サターンでもそうなるかと信じています。

編集部：今後の予定としては  
どんなものを？

T:やはり、サターンの機能をフルに使った、オリジナルゲームを出したいですね。

編集部：人材がほしいとおっしゃってましたが。

T: いや、まじめな話、技術よりも、やる気のある人がかなりほしいです。仕事はかなりハードですけど。

編集部：本気で希望する人は  
編集部へ、履歴書と自己PR  
を送ってもらいましょう。

T&Y：応募を待っています。



## グラフィックT氏

「タートンBS野々村病院のグラ  
ブ・アップを一部に引き受け  
ています。『Macmillan』の特  
別にはなっています」



フクロヤマ-Y氏

井ノ口で感から感動になった。これはラサーの意見。「ササキ」は初めてなんです。結構ってますのでよろしく。





# 特報!!

SPECIAL REPORT

感触もムードも  
バッチリ再現した  
アダルトで落ちついた  
ピンボール!!

# PINBALL

ピンボールグラフィティ



# グラフィティ

- バック・イン・ビデオ
- 6月発売予定
- 価格未定
- ピンボール
- 1人プレイのみ

## ピンボールの持つムードまでバッチリ再現!!

日本では派手な人気こそないものの、海外では大会が開かれるほど市民権を得ているピンボール。このピンボールをコンピュータ上で再現する試みは、今までに何度も行われ、そしてそれなりに人気があった。それらのデジタルピンボールに共通する特徴は、どれも本物のピンボール以上にフィーチャーが多く、演出が派手であるということ。しかしこの「ピンボールグラフィティ」は違う。デジタルピンボールではなく、あくまで本物のピンボールをシミュレートしているのだ。

ディスプレイ  
もうまく再現



FR E E Z E



本物のピンボールには、ストーリーモード専用のディスプレイがついているが、それをも再現、ゲームのじやまにならず、それでいて見やすい。



画面の隅までリアルに再現するため、カリグラフィを施し、このように、視覚も自由に設定できる。

### ピンボールプレイ

ふつうにピンボールをプレイするモード。テーブルは3台用意されていて、もちろん好きなテーブルを選んでプレイできる。ピンボールは得点を競う、今となってはめずらしいゲームなので、テーブル別にハイスコアの記録も可能。



### ストーリープレイ

プレイヤーは、アメリカ大陸を旅しながら、ピンボールの世界チャンピオンを目指す青年となり、シナリオを進めるモード。アメリカ各地で開催されるピンボール大会に出場し、ピンボールの腕を少しずつ磨いていく。



—— テーブルのデザインについて、お伺いしますが、なぜ古めのテーブルにしたのですか?  
メーカー (以下MK) 今回はテーブルデザインを有名なピンボールプレイヤーにお願いしているわけですが、とにかく競技台として面白いことをコンセプトにしています。最近のテーブルは演出過剰気味で内容が乏しいものではなく、ピンボールが飛躍的に進化を遂げた1980年代のテーブルに見られた楽しさを表現したいと思っていました。また、フルポリゴンのため、画面をほかの2Dのピンボールほどは精細な表示はできませんので、その分視点切替によるダイ

ナミックな動きで楽しめるようにと考えています。

—— ストーリーモードがついたピンボールは世界初でしょうか?  
MK それはどうですかね? (笑)

そもそもシナリオを採用するきっかけとなったのは、たまたまTVで見た、アメリカで行われているピンボール大会の取材番組でした。参加者は1年も前から大会のために、酒場や自宅で腕を磨いているんです。テーブルの雰囲気も大人っぽいことだし、これを選んだ子供たちがアメリカ大陸を旅する雰囲気を感じながら、少しだけ大人の世界を垣間ることができればうれしいですね。

制作者インタビュー

エンターテインメント







## ピンボールフリークを納得させる違いのポイント

POINT

1

### 完全3Dである

.....  
 ということは視点切りかえ可能!!

ピンボールをよりリアルに再現するため、ポリゴンを採用しているこのゲームでは、プレイ中のいつでも、自由に視点を変更することができる。単に視点を切り替えられるだけでなくとどまらず、ボールから見た視点など、ちょっとプレイは難しいがユニークな視点も用意されている。



これは、ボールから見た視点。ボールの動きがリアルに再現されている。



ボールから見た視点。ボールの動きがリアルに再現されている。



ボールから見た視点。ボールの動きがリアルに再現されている。

POINT

2

### ターゲットは中学生以上

.....  
 ということは細部まで本格的!!

このゲームで用意されている3種類のテーブルは、どれも日本でトップクラスの腕と知識を持った人達的设计によるもの。そのため各テーブルからは、強いこだわりが感じとれる。またテーブルの設計コンセプトも「演出過剰でありながら内容が乏しい最近の台のようにしたく

ない」という考えがあったそうで、とにかく遊んで楽しくなることを心がけて作ったという。その甲斐あって、質感のあるアダルトな雰囲気を出すことに成功している。暗い中に浮かんだぼわーっとした光を再現したり、技術的にもいろいろ研究したようだ。



ボールから見た視点。ボールの動きがリアルに再現されている。



ボールから見た視点。ボールの動きがリアルに再現されている。

POINT

3

### ストーリーモードがある

.....  
 ということは1本で楽しみ2倍!!

ピンボールゲームは数あれど、ストーリーモードがあるのはこのゲームが初めてだろう。プレイヤーはアメリカを旅しながら、お金を稼いだり情報を集めたりする。そして各地で行われる大会に参加してチャンピオンを目指すのだ。

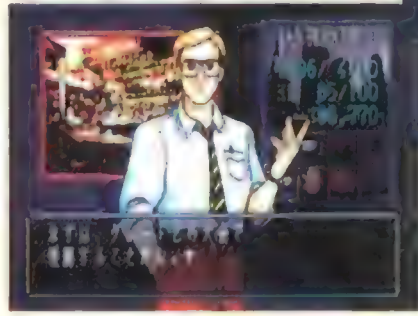
大会は腕によってグレード分けされていて、大会で勝たないとグレードが上がらない。主人公の青年は元バスケットプレイヤーだったので、これを利用してお金をかせいだりもする。アメリカ気分を満喫するにはいいモードになっている。



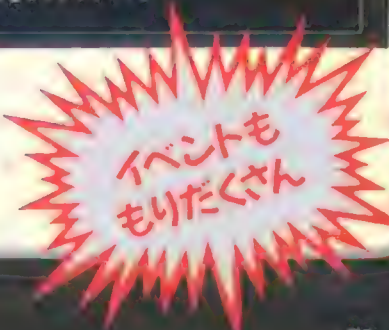
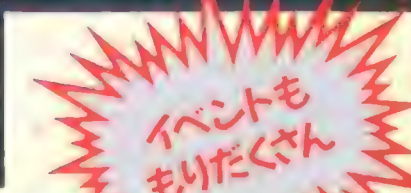
大会分設されている。プレイヤーはアメリカを旅しながら、お金を稼いだり情報を集めたりする。そして各地で行われる大会に参加してチャンピオンを目指すのだ。



大会分設されている。プレイヤーはアメリカを旅しながら、お金を稼いだり情報を集めたりする。そして各地で行われる大会に参加してチャンピオンを目指すのだ。



大会分設されている。プレイヤーはアメリカを旅しながら、お金を稼いだり情報を集めたりする。そして各地で行われる大会に参加してチャンピオンを目指すのだ。





## サターン版の隠れた名作ソフトを 体験できるありがたいコーナー

雑誌で見て「あ、これ面白そう」と思っても、なかなか購入までの踏み切りがつけられない……そんな“良くできているんだけどちょっと地味”なサターンソフトにスポットを当てるのがこのコーナーだ。毎回、発売中のサターンソフトの体験版を収録していくとのことなので、他人の意見に左右されずにゲームを買おうかどうか判断できる“いい機会”として利用しよう。ただ遊ぶだけでもいいが、



今回の収録タイトル  
「ラストグラディエーターズ」

KAZEの本格派ピンボールゲーム。この体験版では1つの台を1ホールだけ楽しめる

## 「企業名の入れ込みモノ」とは ワケが違うタイアップのゲーム

ゲームと企業広告の結びつきは何も今に始まったわけではないが、過去のそういった作品は、ハッキリ言って、ゲームまたは広告のどちらかが「とってつけたようなもの」だった。しかしINTERACTIVE ADVERTISINGは、その企業・商品のコンセプトに合わせた形でゲームが作られているので、従来とは違うプレイ感覚を味わえる。



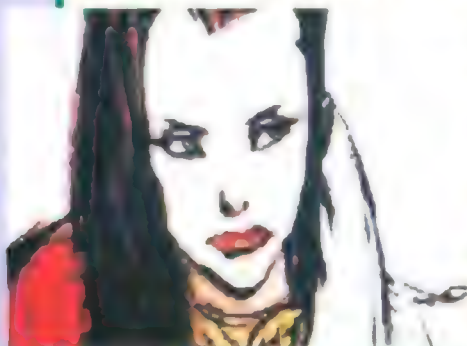
「スーパーハードランランラン」のペンギン君が南極を舞台にレース



ゲームを進めるうちに日本テレコムのサービスがわかる横スクロールアクション

## デジタル・コンテンツのクリエイターに朗報 可能性が広がる「ユーザー参加型プログラム」

CGや音楽、10～15秒ほどのデジタルムービーなど、コンピュータで作った“作品”をプロ・アマ問わずに紹介していく、言わばユーザー参加企画だ。自分の作品の発表の場を求めている人は、今後の展開に注目しよう。



**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度—95%



**GAM**  
ゲーム

●ゼネラル・エンタテインメント●4月5日発売●1,980円●デジタル・エンタ

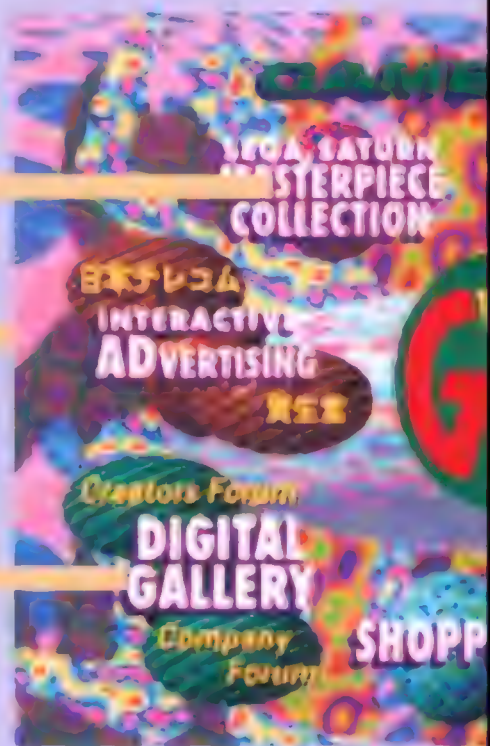
## サターンに新たなプロダクツを提供する

連載性(年3～4本)、バラエティーに富んだ内容、そして低価格……と、“雑誌感覚のデジタル・エンターテインメント”というコンセプトによって誕生した「GAME

「漫画には読み切りものがあれば連載のものもあるし、単行本だってある。これだけ市場が大きくなったゲーム業界にも、いろんなタイプのソフトがあってもいいんじゃないかと」

ゼネラル・エンタテインメントの森社長が「GAME WARE」の企画を立ち上げたのは、今から約2年半前。サターンの概要が、業界内で徐々に明らかになりつつある頃だった。映画やビデオの企画・製作なども手掛ける会社の社長にとって、近年のゲーム業界は「映画の悪い時期に似ている」と感じるようだ。

「いわゆる大作仕立てのシリーズものしかはやらなくなって、市場規模がどんどん小さくなっていく。パブルの頃なんかそうでしたけど、安易な売れセンものが数ばかり増えて、結果お客さんを逃がす形になってし



## どこにいてもショッピング! の通販コーナー

ゲームソフトや音楽CD、ビデオ作品や書籍などの通信販売コーナー。収録されているカタログを見て、ほしいと思った商品をクリック



ジャケット写真や内容紹介コメントがついているから、眺めているだけでも楽しめる!!

すれば、値段や商品コードが表示されるので、それを付属の申し込み用紙に記入して手続きをすれば、商品が手元に送られてくるというわけ。将来的にはサターン用モデムによる通信回線を利用したオンライン通販の可能性も考えているというから楽しみだね。



# GAME WARE

## ウェア創刊号

（ソフト・メディア）●全年齢推奨

WARE」。形骸化しつつある”マルチメディア・ソフト”に対する1つの明確なスタイルともいえるこの作品について、開発スタッフに直接話を伺ってみたぞ！



まった。こういった状況の時だからこそ、実験的なものでいいから、ちゃんとユーザーの皆さんに向けたもので、なおかつそれが低価格で提供できないだろうか、と考えたのです」（森社長）

従来のゲームソフトにはなかった“連載性”という特徴を生かし、デジタル・エンターテインメントの新たな可能性を提示する「GAME WARE」。インフォメーションなどの文字情報面を担当する樋口氏は、CD-ROMという媒体ならではの“情報”の在り方について、独自の見解を述べる。

「DJの感覚をなんとなく出せたら。たぶん、距離の置きかたなんですよ。“見せる”って部分と“見させる”って部分のバランスをいかに取るかという。ゲームでも、自由度がまったくなかったり、逆に自由すぎて何をしたらいいかわからないとつまらないでしょ。“コントローラー”を操作したらこんな情報が出てきた”っていう、そういった単純な驚きの部分を大切に構成していきたいですね」

製品コンセプトの奇抜さだけに頼ることなく、幅広い枠組みとしての“エンターテインメント”のスタイルをアーキテクチャする彼らの今後の活動、作品に注目していきたい。



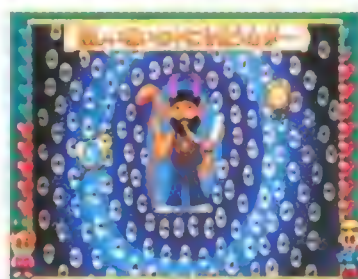
## 連載形式で全容が明らかになっていく 新聞隔のゲーム3タイトルを収録

「GAME WARE」の核ともいえるのが、この連載ゲーム3タイトル。ほのほのタッチの立体パズル、アーケードゲームでもおなじみのバラエティゲーム、そしてストーリーゲームの新ジャンルPlaying Movie Game。1号ごとでも単体として十分に楽しめるけど、連載を追っていくとゲームの世界の全体像が浮かび上がってくるという、既存のゲームソフトでは味わえない楽しみが体験できるのだ。いずれも大作指向のソフトにはない親しみやすさをもったタイプのゲームなので、ファミリー4コマ漫画雑誌を読む感覚でプレイしよう。



### ピピットボーイの大冒険

宇宙をさすらいのスペース・サーファー、ピピット・ボーイが巻き込まれた事件とは？



### エジホン探偵事務所

仲間みれい内空ろくしゅせし 4人まで同時経過するから仲間をワイワイ盛り上げよう。

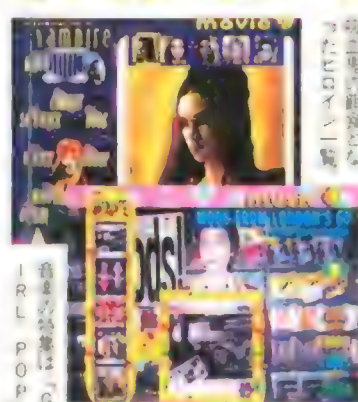
### SERIES OF DREAMS

テーマは「男と女のコミュニケーション」。映画プロダクションでもあるゼネラル・エンターテインメントによる実写ムービーによるリアルなラブストーリーが楽しめる。

## サターンからまったく新しい情報を知る サウンド&ビジュアルインフォメーション

速報性に優れる紙媒体の雑誌に対して、「GAME WARE」の情報コーナーでは、1つ1つの内容の深さに重点を置いている。ジャンルは大きくわけてゲーム、音楽、映画の3つだが、それぞれが雑誌の特集記事並みのボリュームで構成されているので、ちょっとしたデータベース的な機能も果たしている。

特に注目したいのは、音楽に関する情報。インフォメーション担当の樋口氏が音楽方面に強いということもあって、マニアックな輸入盤の紹介や、WAVEなどの有名レコード店協力による耳より情報などが充実しているとのことだ。また、今回の映画情報は新作に関するインタビューなどと、「バンパイア」特集で構成されている。





# 天知る、地知る、男汁!! ついにアイツが やってくる!!



**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度90%

PCエンジンで発売され、一部で異常な盛り上がりを見せた超兄貴。スーファミやPSでも続編が発売され、話題を呼んでいるぞ。BGMのライブが開催されれば超満員、そんなアツいゲームが、ついにサターンにもやってくるのだ。期待せよ!!

●メサイヤ●3月下旬発売予定●5,800円  
●充血実写シューティング●18歳以上推奨

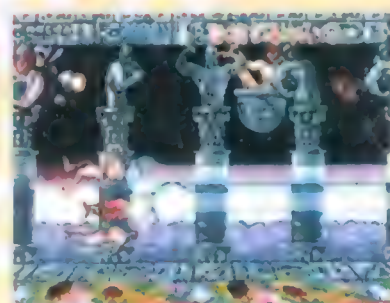
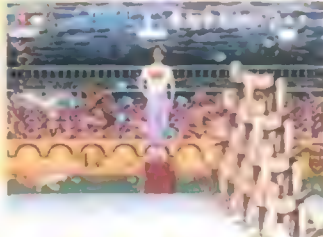
## 究極で、無敵で、銀河で最強のアニキ…。

超兄貴シリーズといえば、根底に流れるコンセプト「汗くささ」。もちろん、サターン版にも十分すぎるほどの兄貴臭がブンブン漂っているぞ。やっぱり兄貴はこうでなくちゃね。



1面、暴走痴ステーションは汗のたまり場。兄貴いきなりとはしてくるぜ!!

2面、超兄貴ステーション。ボスは汗のたまり場。兄貴いきなりとはしてくるぜ!!



「超兄貴〜究極…男の逆襲〜」は、オーソドックスなスクロールシューティング。なんと、最終ボスを操ることができるのだ!!

## 匂いたつようなアニメーションを見よ!

PCエンジンやスーファミではドット絵だった超兄貴が、ついに実写になった。このリアリティある汗臭さに、君は我慢できるか!?

## もちろんBGMは、あのブラザーズのさ

BGMも語らずにはいられない超兄貴。「愛・超兄貴」の岩崎琢に、初代「超兄貴」を担当した葉山宏治復活!! ドン・マッコウも強力参加/心待ちにしていた兄貴サウンドが、今、甦る!!

© NCS  
◆画面写真は開発中のものです



葉山宏治

ドン・マッコウ



当然、主人公のイタテンとベンテンも実写なのだ。兄貴の純粋な、俺らはあなたを待っていました!!





# USER'S VOICE TRANSPORT

# Voyage

## ボイジャー

## THE CIRCLE OF SATURN

# 土星人の環

### NAVIGATOR: pana



給食にまつわる甘ずっぱい思い出(?)を募ったら、楽しい話がたくさん聞けたので、今回はのっけから始めちゃうよ。

**給** 食というと、あげパンや手作りプリン、ミルメークコーヒー味(牛乳に入れるやつ)などが好きだった甘党のオレですが、そんなオレでもとても食べたモンじゃない料理が一度だけ出ました。それは「マカロニのおしるこ」です。しかも冷えて固まってる! スプーンを入れるとマカロニの断面が顔を出し、ああ、マカロニなんだなと実感。味は食えば食うほど気持ち悪くなるというシロモノ。……もう一度食ってみたい。オヤ?

(群馬県・クレイジーじいじ・20歳)



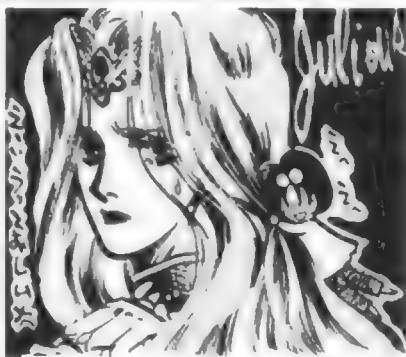
さすがクレイジーじいじ様のデザート……いやいや、アタシは姉妹品、マカロニの安倍川風(キナコ味)に遭遇したことあるぞー。

**あ** げパンは、底からタテに2つ割りにして、ひっくり返して砂糖を内側に閉じ込めて手につかないようにするのが正しい食し方だと言い張ってきかない友人がいる。ちなみにそいつは新潟出身だ。みんなどう思いますか?

(神奈川県・金のさかな・20歳)



少なくともアタシの育った静岡県にそーゆー人はいなかったけど…。



でね、給食のスター・あげパンを最近コンビニで発見したんだけど、なんか買う勇気なくて。だって思い出がこわれそうなんだもん。

**た** しかあれは4年前、僕が7歳くらいの頃のある日、給食のメニューはカレーだった。その日は特別にカレーの上にエビフライが乗るようになっていた。わくわくしながら給食を待っていた。するとある女の子がエビフライが入っている食器を落としてしまった。なっなんとということだ。その日のエビフライは半分になっていた。これをエビフライ事件という。

(福岡県・こうちゃん・12歳)



ものすごい大罪を犯してしまったかのような空気になるのよね、これって。でも固形物だったから半分だけでも食べられてよかったじゃない。これがカレーとかだったら……。

**給** 食の思い出と言えば、私は肉、魚、野菜、乳製品、バターと、何を食べてたのかと思う程、キライなものが多かったんです。で、小1の時、牛乳なんて見

るのも触るのもイヤだった私に、一口だけでいいから飲めと先生に無理じいされ、追いつめられた私は、先生が目を離したスキに牛乳を服に染み込ませ、飲んだフリをしたんです(うーん、頭いいー)。そしたら先生は「飲めるじゃないか。じゃあもう一口な」と私をじっと見てるんです。私はもうごまかせない〜と思い、牛乳を一気に口に入れた——のはいいけど、あまりの気持ち悪さに口いっぱい牛乳をおもいっきりぶちまけてしまったんです。おまけに食べたばかりの給食も……。それ以来、牛乳を残すなどは言われなくなりました。

(愛知県・デカパイ)



お残し、牛乳ふきだし、そしてゲ○……給食の3大悪夢が見事につめこまれた思い出ね。牛乳を吸った洋服の残り香がまたスゴかったことでしょう。さ、甘ずっぱい思い出話はこのくらいにして、いつものおはがきにいきましょう。

**P** anaさん、聞いてください。なんとオレのパソコンの中にネズミが棲み着いていたんですよ! 3日間位ネズミがガリガリとモノをかじる音がしていたんですけど、まさかそれがパソコンの中からだったとは……。もちろんパソコンは動かなくなってしまいました。それだけじゃあない! 押入にしまってあったサターンとNEO・GEOのファイティングスティックまでもがコードをかじられてダメになっていました。被害総額は18万6千円也! それよりもパソコンで「ああっ女神さまっ」ができなくなったことが大ショッ

クです。ネズミですか? 捕まえて外へ逃がしてあげましたよ。殺すのはかわいそうですしね。命は大切です。

(福島県・キサマ&スクルド・21歳)



えらいつ。パソコンの中って適度にあっただくて、食べカスなんかまぎれこんでるとゴキブリとかが喜んで忍び込むっていうけど、ネズミまでいるとは。春になったらサターンの中かなんか飛び出してくるんじゃない?

**先** 日バイト先の友人にサタマガを見せたら、新作ソフトスケジュール表のX指定ソフトすべてに蛍光ペンでマークを入れられ、家で弟に「なんでお姉ちゃんがこんなのにチェック入れてんの」と聞かれました。しかし3、4月だけで9本ものX指定ソフトが発売されるんですね。

(神奈川県・浅野留美・27歳)



サターン君がそんな人だったなんて思わなかったわアタシ……うう。いいの、女の子達は「アンジェリーク」で妄想広げるんだから。ああ、ジュリアス様……。

さって、大変長らくお待たせ……じゃなくて、長い間お世話になりました。アタクシこのたび、里に帰らせていただくことになりましたの。ちゃんと出てきてくれるかどうかわかんないけど、お腹の中のpanaジュニアとともにサターン&皆様のご多幸をお祈りしてます。じゃ、バイバーイ! ず。じゃ、バイバーイ!









## ナイスポーズ

でっす



〈2/6号p185より〉

●これはどうみてもイヤミのポーズではないか。

(岐阜県・岐阜県民のむすこ・18歳)

ついにコーナー化!

## サターン格言

撃歩翻勝・翻勝

(五十歩百歩)

解説: 名称と硬直時間が違うだけで、技自体はたいして変わりがな

いこと。

漁夫のジェフリー

(漁夫の利)

解説: 開始直後にたまたま出した  
トーキックが当たり、そのままス  
ブラッシュからライドドロップ  
でKOしてしまった。

(2作とも静岡県・青い信号)

当たったと雖も届かず

(当たらずと雖も遠からず)

解説: 一年程前、ラジオ番組でコ  
ナミがリスナープレゼントに用意  
したのがサターン版「ときめきメ  
モリアル」だったという故事に由  
来する。当選者は経過を報告する  
ように。 本当かよ、おい……。

ソニーは問屋が卸さない

(そうは問屋が卸さない)

解説: PSの流通形態を表す。読ん  
で字の如し。

(2作とも埼玉県・格言野郎テツ)

奈良県・津田雄一

「おい、よくないポーズよ、お前はよくやっただけで、カブリーには勝てんのだ。時代というやつだ」

デイトナ

涙はひかん

男たる

録み人…時代を感じる男

愛知県・グレイトボツサズ

「解説」バーチャ2初心者向けのですね、ローディングの間には、Kを覚える……と、こんなカンジですね

アクセスの  
間にひとつ

技覚え

録み人…グレイトボツサズ

千葉県・MEGA巻巻

「解説」今までパワーメモリーを差してはなかったが、TARSの登場でついに差し替えることができる喜び

サターンの  
ROMを初めて

差し替える

録み人…GIGA衛門

埼玉県・佐藤佳秋

「解説」3月以降、サターンの売り上げが急増することを、予言した人あめでどう

受験生

高校決まり

セガサターン

録み人…せいせきゆうしゆう

# サターン山柳

## SPECIAL版

いきなりですが  
さあ春です。短冊もって筆もつ  
て川柳詠みに出かけましょう。  
言い足りなけりや短歌もOK。

差むたのに  
認識むない

わがサターン

録み人…えつまた

新潟県・ちつちやなきよじん

「シヨク」パワーメモリーを差してゲームを立ち上げたのに、ノイズ……最悪な状況の中……

夢の中

ちうちう動く ゲームキャラ

録み人…天下人

埼玉県・大附健晃

「解説」2日徹夜してゲームに夢入ると寝た時にこうなるという夢……起きてても見えるまでやろう

スクウェアも  
セガサターンも

救ええや

録み人…RPGファン

東京都・もりたとおる

「解説」スクウェアにねえ、RPGではやっぱりあんなるよね、わが……セガサターンはさか……うん

知っててもメーカー許さぬ

新情報

ページの隅で「かもむれなれど!」

録み人…赤松道円

山口県・四郎正満

「解説」知ってんねやん、書いてもらったらこっちのモチヤないかい?……それは……

サターンには

何もなが

心がある

「解説」セガサターン君がこの仲間に加わる日も近い……のだらうか

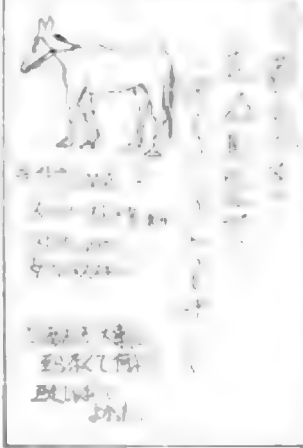
土星人

今ではすっかり

日陰者

同じ過去を持つ  
録み人…ネオジオ飯面

「解説」開発陣もびつくりのこの事件、事実がゲームより余り



東京都・蒼久美

静岡県・理不尽丁

福岡県・マネキン9.2



# 鎮星画廊 春だから?! 超拡大版

GALLERY OF SATURN ROLLING THUNDER SPECIAL

今号は特別に2ページ使ってイラストを大放し/ どさくさにまぎれて困ったちゃんも大放し/ これは春の珍事かもしれない……。



千葉県・舞帝命

いかがわしい目的ハイちゃんありかと。でもって高校合格おめでと



なんか3人(?) 娘のおちめさかよく出てるよね

東京都・骨凡太



隠れ大穴との呼び声も高いエヴァンゲリオンはイラストも数戦中

福岡県・相川敦(21)



岩手県・銭蛙

めずらしい、おしゃれなウルフに感動……?



富山県・杉本ラメツ(18)

そういえば、イラストではみんな彼女にスカート穿かせているんだよね



三重県・藝掘り人(21)

キスなのはこの胸はどうか、オヤン達はどうですか、いろいろあります

〔一席〕

埼玉県・ウド鈴木

ついでにハニー嬢が一席を飾り……と、いかに試合の入り方がすごい! 狂お(笑)まての絵を描く。作者の命をかけて描きま……の………で伝わりにくいのか残念!



東京都・伊藤卓矢

何かな……まで……の………



福岡県・マネキン9.2(16)

あぁっ早くショコラ様に……はかれたい……じゃなくて、エヴァと並んでファンの期待度大の……

奈良県・黒れん坊天狗(18)

3人娘と違って面白いお2人。彼らのたぐいましい大股にメロメロな男性ユーザーも多いと聞く……ウソ



愛知県・きしめん太郎

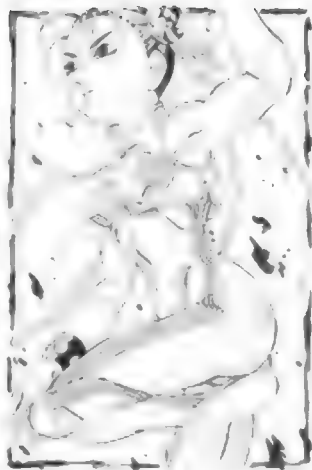


茨城県・ワートナのまめけ

どっちも元気いっばいのルシオンちゃんてグットです声の正体はわかったかな? 狼男(?) エルゴート様のイラストもバンバン送ってね







東京都・ハナタロー

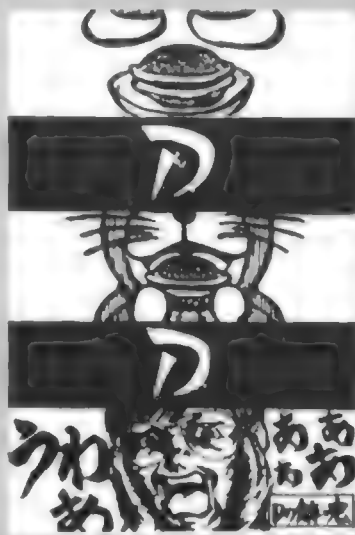


大阪府・サガセターン



東京都・イサヤ

## こんなトコまですぺさるにすんなつ 困ったちゃんズ



群馬県・クレイジーじい(20)

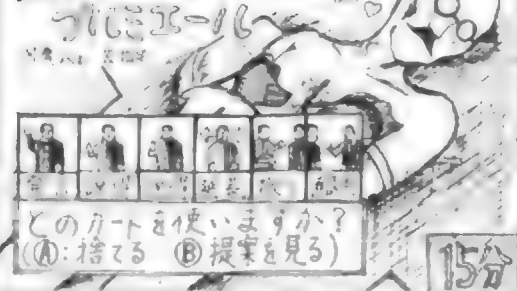
この間、緊迫感……。すでに何を送っても困ったちゃんズに来てしまう賞戦の作品であった。



愛知県・北原昌明(20)

ミューシャ風の背景に包まれたステキなモリガンお嬢様。月がさいてます。たまにはこういうのもいいよね。

## 提督の決断



埼玉県・永沼純也

(退席)



埼玉県・モリモリチームの鐘ちゃん(19)



東京都・藤井翔(8)

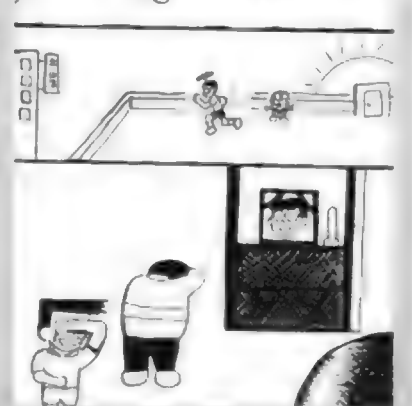
神奈川県・大藤剛史

ウケねらいて描いたつもりが子想以上の仕上がりにご満悦の様子……。こちら。



栃木健・たーしろ

大賞受賞者の次回作が困ったちゃんとは……!! あんなにいた土星人。どこ行っちゃったんでしょね。



沖縄県・東恩納義晃(16)

見れば見るほどアジのある……。最後のドラちゃんの哀愁が……。うう。ところでキミの名はなんとお読みすればいいのかな。お好みソフト名とともに教えてくれい。

(末席)

## てんせいげきじょう 填星劇場



神奈川県・ブロンテ

彼がキメればキメるほど笑っちゃうね。



三重県・ターザム鈴木

これでついブツと笑ってしまった人。誰かバレるってばさ。



宮城県・右足

ローズ様にこんなヒキョーな裏技があつ。そーか、寝グセだったのか……。



## ふてきな奥さん

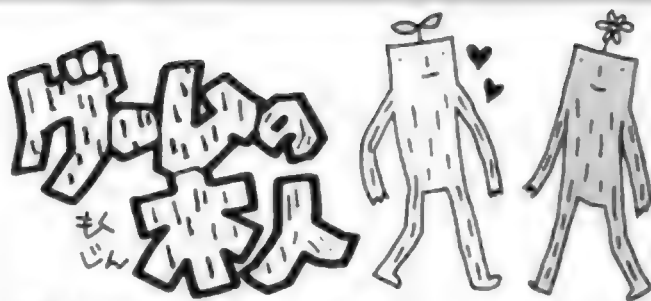
### 呂予備軍

●ゲーセンでリオンと出会って1年、私にとって彼はアコガしき存在でした。あの頃は年上の彼とつきあってたんだけど、何かもめたりなかった。そしてやっと見つけた15歳・高校生・ナマイキ盛りの今の彼。ちょっぴり不良っぽいくせに涙もろいところにモーレツにリオンを感じる……●「オレのどこが好き？」なんて聞かれるたびに「リオンにクリソツなところ」と答えそーになる自分がちょっぴり

コワイ。(埼玉県・柿沼紀久代・21歳)  
——キャンディースかい、まったく。

●ダンナ様、「バーチャコップ」うまいのはわかったから、早く「ダイダロス」のエンディング見せて(妻はエンディングマニア)。娘よ、「レイアース」2回めなのはわかるけど、ラファエルが死ぬとこ早く見せて(母は金髪・ソードに弱い)。おまけに「リグロードサーガ」はいつ終わるんじゃ(母はししまるのファン)。彼女は2つのゲームほったらかしでカーティアンやってます。

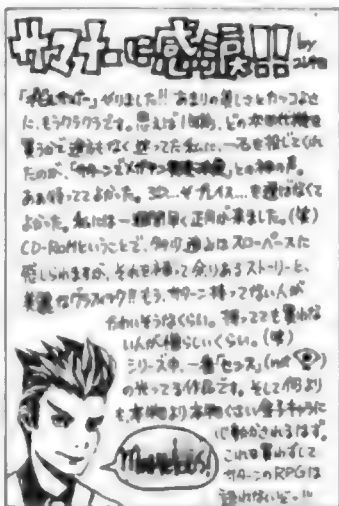
(兵庫県・上原浪江・ああ42歳だ)



●友人が「前に主人がセガのパナソニックを買ってきたけど、おもしろくなかったから売った」と言い出したのでビックリ。最初は何のことだかさっぱりわからなかったけど「ホラ～あの青くてとんがってるヤツ」の一言でやっとソニックとパナソニックを完全に混同していることが判明。勝手に「セガ・松下統一規格」を作らないでほしいものです。しかし木人とは思えないほどのタイムリーな間違いだと思いませんか？(宮城県・亀田葉子)

こだわりの  
イッピン  
EX

## メガテン讃歌



兵庫県・伴田是清



東京都・日向あき(18)



北海道・ベム十五

## 俺のサターン

### EVAサターン

●エンディングに近づくとき暴走して口を開くサターン。ソフトは緊急脱出する。色はもちろん青・紫・赤。(栃木県・神風特効EVA番号機・17歳)

### 手がサターン

●よりによってテスト中などの忙しい時にたびたび見られる現象。まったく困ったもんだ……。(三重県・DAI・21歳)

### ガセサターン

●スクウェアとセガが手を組んで、「ソニックRPG」が発売されるサターン。

### マゾサターン

●ヒモで縛ったり、ローソクを垂らすとあら不思議、84ビットになるサターン。

### ポイサターン

●町中でよく見かける。心の落とし物である。(3作とも大阪府・GUY神・18歳)

●やったぜいっ！ ついにデビルサマナークリア！ 無職のオレッチに冷たい視線を送る家族を尻目に成し遂げられた名誉ある賞である……。これで職につけるう。

(茨城県・けんべん・20歳)

## ガアーン！ そちらも裕さんで……!?

●新聞の片隅に見つけたこの広告……。バーチャ3の開発も忙しいでしょうがあんまりです、裕さん！

ん！ (茨城県・田所康成)

——うちの編集長の裕さんって話もあったりして…。裕さん、一刻も早く連絡してあげてね。ネタにしてゴメン。<'96/12/3朝日新聞より>

裕さん

必皆、心連絡して下さいませ

珠実

### 3月8日号のゴメンナサイ

前号P204-205「レッドカンパニー西の市通り」におきまして印刷工程上の手違いにより、コーナータイトルが抜けていました。読者の皆様ならびに関係者の方々に謹んでお詫び申し上げます。P160「おまかせノ遺魔」の記事中、監督の氏名が「金田満」氏となっていますが「金田龍」氏の誤りです。また、価格にも誤りがありました。ご本人および、関係者の皆様にご詫び申し上げます。

## ひとことfrom地球人

◆VFのポートレートシリーズのCGを本にして販売して下さるようセガさんをお願いしてほしい。(宮崎県・H.H)

◆思考型のゲームがたくさん出るようにプッシュ！(鳥取県・Y.S)

◆デイトナウマって、牝馬じゃないんでしたっけ……？(神奈川県・A.S)

◆ゲーセン行った。バーチャロンやった。デムジンにパーフェクトで勝った。乱入されてパーフェクトでまけた。ああ、オレの200円……。

(兵庫県・K.B)

◆機種のVGって何ですか？

(H.M)

——業務用ゲームのことです。

◆もったいなくてリチウム電池が使えません……。 (茨城県・A.K)

◆今高校入試の勉強中で、なかなかサターンで遊べません。早くパンツァーやりたいな。(神奈川県・N.S)

◆ジャンルが多様化されてきていますが、さらに広げてみてください。(群馬県・M.T)

◆サターンにパソコンのロータス1-2-3を移植できないのでしょうか？(兵庫県・K.Y)

◆私はポリゴンが嫌いです。(千葉県・Y.S)

——おや？ はがき募集のINFORMATIONはどこに？ 次のナビゲータは誰なんだ？  
緊急事態発生！ 次号Voyagerに何かが起きる……!?



# The Future Is Now SNK

あともう少しであの感動を分かち合えるんですね。完全移植のKOF'95。ああ……ウレシイ。最近編集部に常駐しているKOF攻略スタッフたちもこのコーナーの制作に参加(?)。作り手も盛り上がっております!

# WORLD



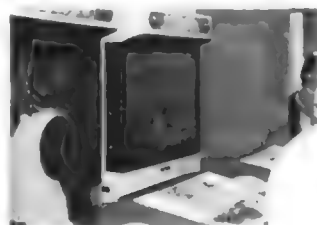
## in SEGA SATURN MAGAZINE

### SNK INFORMATION

### NEO・GEOWORLD 春のイベントのお知らせ

日時	イベント
3月9日(土) 15:00 ↓ 16:00	北野誠・鈴木紗理奈・長与千種来場!「美と笑いと闘魂のサタデーパーティ」 「SNK 一撃ネオ・ラ・ジオ」公開録音
3月20日(祝) 1回目 14:00~ 2回目 16:00~	たけし軍団来る!「松尾伴内&ラッシャー板前の爆笑コントショー」
3月24日(日) 14:00~	桜井智ミニライブ開催
3月25日(月) ●公録時間1:00~	松本梨香のゲームズナイト公録&体験バスツアー
4月7日(日) 15:00 ↓ 16:30 大集合	IBS茨城放送・公開録音 ちびっこ体験隊「鹿島アントラーズ・黒崎選手とラジオに出よう!」
4月21日(日) 15:00 ↓ 16:00	チバレイプロデュース「マルチメディアBUSTERS!」(チバレイの2代目) 「ポスト」チバレイ(をご紹介します!)
3月9日~4月21日 までの土・日曜日	毎回先着200名まで テーマパーク「ナゾ解きお宝探しゲーム」
4月7日(日) ●決勝14:00~16:00 ●予選3月24日(日)5:00~ 31日(日)5:00~	最強は誰だ?第1回NEO・GEOGAME大会 「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」 異種格闘技王座 決定戦

このコーナーでもすっかりおなじみになった茨城のネオジオワールド。もう行ったかな? 左に挙げたように、この春のネオジオワールドは楽しいイベントが目白押し。まだ未体験の人は気になるイベントをキッカケに行ってみては?



さる2月25日に行われた龍虎の拳 外伝のゲーム大会

### NEO・GEO最新情報

まだまだ寒い日が続きますが、みなさんいかがお過ごしですか? そんな日は家に帰ってインターネットのSNKのホームページを見るのが良し!

SNKの  
梅本です



### あて先はこちら

今月は餓狼クリアファイル+αを、好奈さん、コノハナさん、野津さんにお送りします。次回のプレゼントは、龍虎の拳外伝関係の品を3名様に。藤堂の娘さん…可愛いぞ~!



〒103 東京都中央区日本橋本町3-27-6 幸田ビル2F ソフトバンクセガサターンマガジン編集部「SNK WORLD」各係まで

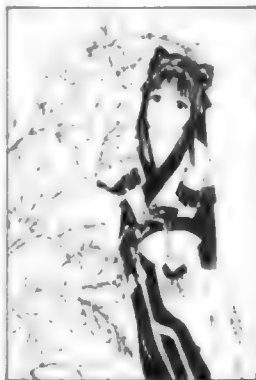
土星への  
来訪  
待つ!

(神奈川県:中村某) 今でも覚えていた人は多いはず。ネオジオはSTGも結構見逃さないのだ



NAM1975

ついにサムスピシリーズの移植決定! サターンユーザーの願いが次々になえられていきますね。さて次はやっぱりアレですか。「龍虎の拳2」の移植を! (京都府:野津久志) 2だけと言わず全作移植希望!

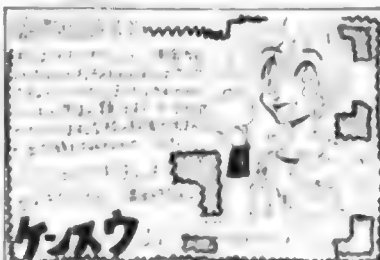


虎の拳2の移植を! (京都府:野津久志) 2だけと言わず全作移植希望!

(京都府:コノハナ) もうすぐ春ですね。KOF'95も発売だし、新紅郎の移植決定。ネオジオファンのサターンユーザーには嬉しい春ですね。ナコルルの笑顔もサターンで見る!

気になる  
ア・ナ・タ

ケンスウファンのお姉様も多いらしいですが、こんなBFが欲しい若い娘さんも少なくないとか……。



移植が決定の新紅郎の新キャラ、リムルルへのアイラブユーが届いております。これでサターンでもリムルルと会えるぞ、お姉さんのナコルルファンも良かったね! (三重県:好奈)



220万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

# 愛と勇気の大戦略 ワールドアドバンスド

プレイヤーズ  
ROOM

戦略レベルから戦術レベルまで、あらゆる作戦が行  
行できる「WA大戦略」をこよなく愛するユーザーの  
ために存在するのが当コーナー。姉妹版「作戦ファ  
イル」の発売を目前にし、気合いも100%にアップ状態だ。

猪野清秀

最近「作戦ファイル」のマップ  
貼りばかりしている、愛と勇気と希  
望と肉球大好きなシミュレーション  
ゲームライター。最近の地獄で本職  
の一部が壊れ、資料が散逸。ひど  
い目にあったという。知人の「デー  
タベース化したら？」との助言には、  
「入力するだけで一生かかっちゃう  
よ」とのこと。世の中そんなに甘く  
はないということだ。

目指せ大勝

難解マップパーフェクト攻略

ドイツ編

ツィタデレ作戦

作戦時期：1943.7.4～1943.8.2

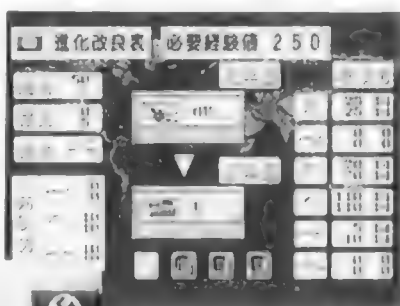
近いようて遠い敵へ、パンターを派遣せよ

モスクワ南西部にあるクルスク  
での史上最大の戦車戦をテーマと  
したのがこのマップ。史実どおり  
要塞などで防御を固めたソ連軍に  
対し、ドイツ軍が攻めるシチュエ  
ーションとなっている。

このマップで勝利するためには、  
前方に達ち並ぶ要塞群を破壊しな  
ければならない。これら要塞は直  
接攻撃しかできないので、野砲や  
自走砲で必要最小限のもののみ破  
壊して前進する(1)。航空機を大  
量導入したいのはヤマヤマだが、  
生産可能な飛行場が1つしかない  
のが頭の痛いところだ。前進させ  
る陸上戦力には、このマップから  
使用できるパンター中戦車を先頭  
に押し立てるのがベストだ。

その一方で、敵方のステップ正  
面軍が大挙して押し寄せると予想  
されるのがA地点。

こちらは地形をフルに使い防衛  
し、無理な進撃はとどめておく  
(2)。多少の損害には構わず前進  
し、二重めの要塞群Bを突破した  
ら(3)一挙にヴォロネジ・中央  
両正面軍の司令部を破壊する。ス  
テップ正面軍司令部は、陸からの  
進撃が間に合わないで、空撃で  
一気に叩いてしまおう。

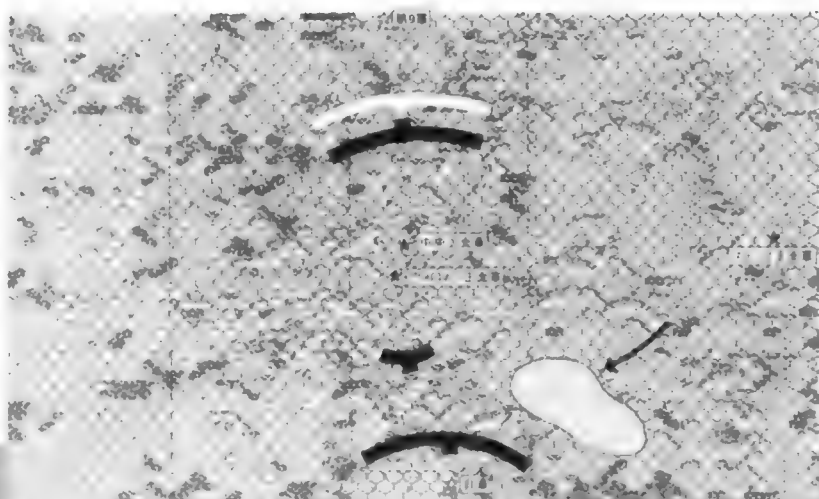


野砲の一部を自走砲化しておく  
と、進撃にもついてこれるようになる  
ので戦いやすくなるぞ

A地点付近に続々とやってくるス  
テップ正面軍。防御に徹し、敵の  
これ以上の侵入を許すな

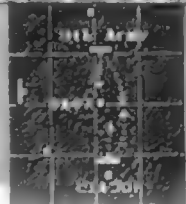


じゃまな要塞はさっさとスツーカなどで攻撃  
して破壊したいところ。飛行場が少ないのか  
難しかった。場合によっては自走砲を爆撃さ  
せて使用するのがいいかもしれない。



勝利条件

大勝	25ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	ヴォロネジ正面軍・中央正面軍司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊



作戦地図

この兵器を使い!



ドイツ軍自慢の重戦車。燃料が少ないのと移  
動力が低いのが欠点。先陣を切らせよう



このマップから使える中戦車。多少移動力が高  
すぎる気もするが、使う分にはありがたい

歴史コラム

巨大な出っ張り部分となっている  
ソ連軍を包囲殲滅しようとして始め  
られたツィタデレ作戦であったが、  
新型戦車パンターなどを参加させる  
ため開始時期が遅れ、その間にソ連  
軍は万全の防御体制を整えてしまっ  
た。案の定ドイツ軍はソ連軍の防御

史実では……?

陣地に正面から攻撃をかけることと  
なり、多量の被害を出すことになる。  
さらにイタリア方面でシシリー島  
に連合軍が上陸するなどの出来事も  
あり、戦力をイタリア方面に回すた  
め作戦は中止。多数の犠牲を払い、  
得たものは何一つなかったのである。



## 今後の「WA大戦略」シリーズには こんなシステム・データがほしい!

いよいよ一週間後に「WA大戦略」の姉妹作ともいえる「作戦ファイル」が発売される。だが「WA大戦略」自身には無限の可能性があり、まだ展開できる余地があるはずだ。そしてシステムについて「今後はどうすべきなのか」という建設的な意見を考



アフリカ戦で活躍したイギリスの戦車マチルダⅡ「WA大戦略」ではほとんど登場の場がない。もったいないとしかいいようがない。

えていくのは悪いことではない。

そこでここでは「今後姉妹作が出るとするならば、こんなことをしてほしい」というアイデアをいろいろと討論してみることにする。まずは既存の投稿集の中からは……。

■あの有名なトブルク戦とエルアラメインの攻防がないとはどうしたことだ! それとイタリア軍の兵器がない! (中略) マチルダⅡ戦車がダンケルクでしか出ないとは許せん! グラント、バレンタインⅠ、その他の兵器も出せ! (後略)

(山口県・重岡輝之)

……アフリカ戦を取り入れてほしいという意見は他にも何通もあったが、彼のが一番熱情がこもっていた。よっぽどアフリカ戦が好きなのようだ。ただし「WA大戦略」や「作戦ファイ

## 「こんなものがあるといいな」を大討論!

前回でのユニット紹介を発展させ、よりよい「WA大戦略」の世界を作り出すため、建設的な意見を大募集することになった。全世界のすべての国民に「WA大戦略」を普及させるためのアイデアを練ろうではないか!



ル」にアフリカ戦が入ってなかったのは、単に容量の問題からだと思われる。指摘とおり兵器の一部はすでにあるし、期待度は低いわけじゃない。ただしこの戦いでは敵の兵器や補給品を捕獲して使用したということが多分にあったので、それを再現した特別ルールが必要になるかも。また、補給物資に関するルールは、他の戦場でのそれよりもかなり厳しくする必要があるだろう。

## こんな解説もあると……



ルールのとっつきにくさも「WA大戦略」の弱点の1つ。ルール解説システムでは最強の「タクティクス・オーガ」(SFC)レベルのヘルプ機能があれば、より多くのユーザーの心をつかめるはず。

タクティクス・オーガ(SFC)

## 中小国兵器図鑑(6)T-34/76シリーズ

今回の「中小国兵器図鑑」は左の攻略記事のマップにも登場する、ソ連の最高傑作戦車T-34の76.2mm砲搭載型についてだ。

この戦車は独ソ戦の前に行われたソ連・フィンランド戦争のさなか(1940年)に試作車が完成し、同戦争での戦訓を十二分に取り入れたのち1940年の後半から量産が始まった。おりしもその頃、ドイツの装甲師団がフランス軍を駆逐するという出来事があり、ソ連軍内でも機械化部隊の再編の気運が高まった。その部隊の中核となるべくT-34は大生産計

画が持ち上がり、独ソ戦開始時までに1000両以上が完成していた。

流線型を多用するだけでなく、斜めに取り付けられた装甲板は敵の弾を効果的に弾き返す役割を果たし、搭載されている76.2mm砲は当時の戦車砲としては最強の部類に属していた。幅の厚いキャタピラは足場の悪い道も難なく通り抜けることを可能とさせた。独ソ戦開始後、このT-34に対抗できるドイツ軍戦車は皆無に等しく、ドイツ全軍に大きなショックを与えることとなる。

開戦とともにT-34も次々と改良

を施され、生産性の向上や装甲の増加、エンジンの改良に搭載弾薬量の増加などが行われている。

その後ドイツ軍がタイガーⅠを戦場に送り出し、それに対抗するため85mm搭載型のT-34(T-34/85)の生産に着手するまで、同戦車の生産は続けられた。T-34全体としての生産台数は何と5万台以上。これらの多くは戦後も各共産主義国で使用された。

比較的后期型のT-34/76 数が多いのに性能も良いイヤな奴



## 「WA大戦略」をこよなく愛する人のために

■キャンペーンの日本軍でプレイしている時のBGMは、「NHKドキュメント：太平洋戦争の連歌」(By 式部)のCDがぴったりです。絶望的な展開のゲームの悲しさが伝わる感じがいいと思います。

(愛知県・バリバリ疾風野郎)

●日本軍のキャンペーンプレイだと、インド方面に侵攻できなかった場合、どんなに大勝しても結局敗北の道をたどるしかないからね。絶望的にもなるよな、ほんと。戦況が変わるとBGMも変化すると

いうシステムだったりすると、これはこれで面白いのだけど……。

■スタンダードモードで選べるマップを増やすことはできますか? それと前作「アドバンスド大戦略」にあったような、マップ製作モードの裏技はありますか?

(岡山県・藤原和博)

●「WA大戦略」ではスタンダードマップは増やせない。「作戦ファイル」で思う存分楽しんでくれ。それと、マップ製作モードは「WA大戦略」では存在しないのだ。

## 投稿コーナー



●大阪府・ハイパーせい  
ドイツ軍にとつて連合軍のヤーボは大敵だったのだ

## 投稿 Super大募集

当コーナーでは「WA大戦略」および「作戦ファイル」に関する投稿を随分と受け付けています。次回からコーナーのタイトルが多少変わるけど、気にせず応募してください。特に日並さんへの質問は、夜も眠らずに返信して待っているぞ!

あ て さ き

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F  
ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「愛と勇気のWA大戦略」係まで



# ガングリフォン DESIGN ROOM vol.2



「GUNGRIFFON」も発売まで、あと1週間たらず。ゲーム自体の紹介もフルパワーで掲載してるけど(P72の特報ノを見よノ)、このコーナーではゲームの根底に流れる各種設定を深く掘り下げて紹介しよう。今回は、二足歩行キャラを特集だ。

## GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

## お国がらに見る AWGS(装甲歩行砲)

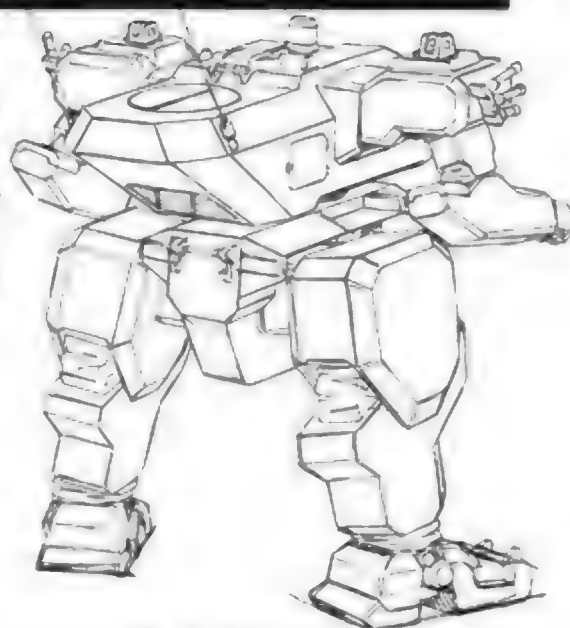
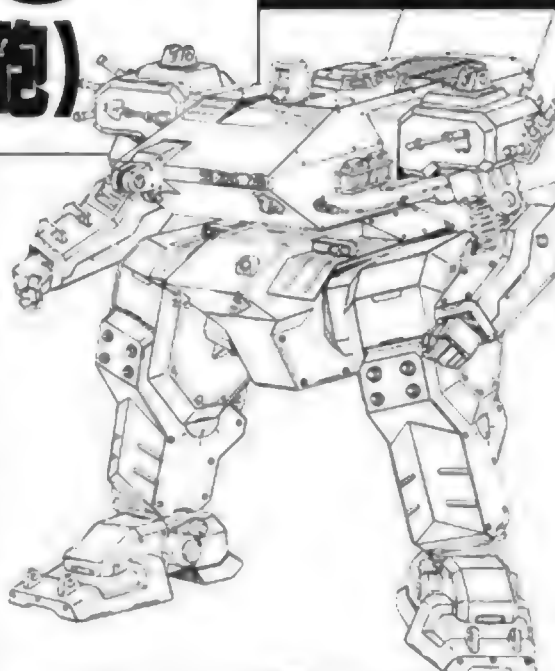
「GUNGRIFFON」の舞台設定は21世紀初頭。現在の兵器技術から類推された非常にリアルなメカが登場するのが特徴だ。そのなかでも最も特徴的なのは、ロボット型歩行メカ達だ。

今回は、プレイヤーの操るHIGH-MACS(ちなみにHIGH-MACSのMACSとは、M→Maneuver(機動)、A→Armored(装甲)、C→Combat(戦闘)、S=System(システム)の略)の基となったAWGS(Armored Walking Gun System: 装甲歩行砲)に焦点を当ててみた。AWGSは「GUNGRIFFON」の世界では、陸戦兵器の中心として位置づけられる。ただし自機のHIGH-MACSのようにジャンプ(3次元移動)は、できない。

### SPEC

主武装: M55LRF(低反動型)120mm滑空砲。その他にKEM, GAU 8 A30mmガトリング砲など。FCSセンサー: 国産の2輪安定化されたパッシブ式IR前視装置で、全武装の全天候射撃が可能。戦闘重量: 25t。車体構造: 全面的にスペースドアーマーを取り入れたアルミ装甲材の全溶接構造。前面装甲は複合装甲材を使用。動力: 脚・腕の駆動にはマツタ製ロータリーターボディーゼルで発電機を稼働させる電動システム。

## 9式装甲歩行戦闘車(日本)



日本でもアメリカ陸軍のAWGSプロジェクトに触発され装甲・歩行の日本語の頭文字から「SH」の制式名称が与えられた歩行マシンプロジェクトが、2008年4月にスタートした。まったくの新兵器である歩行戦闘マシンの開発リスクを憂慮し、今までの日本の開発の慣習と異なる複数の企業による一般試作を

採用した。翌9年4月から始まった公式テストの結果、小松製作所/キャデラック・ゲージ社の日米共同開発のものが10年1月より9式装甲武装戦闘車として制式化された。

部隊配備は2010年10月に設立された日本外人部隊の斥候小隊に。また、2014年に新設された第1空中機動師団の空中強襲普通科連隊の対戦車小隊にも配備されている。

## 低反動120mm滑空砲

現在使われている“砲”には滑空砲とライフル砲があり、主流になっているのは滑空砲である。メリットとして、ライフル砲では難しい大口径砲が作りやすいことや、様々な弾を撃ち出すことが可能な点がある。HIGH-MACSでは、マズルブレーキと特殊火薬(詳細は極秘)の組み合わせにより、低反動化している。



## C-130輸送機

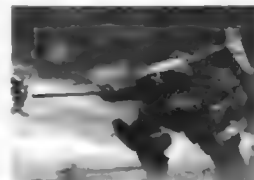
アメリカ最初のターボプロップ輸送機で、陸軍と空軍の統合仕様によって開発され絶えまぬ改良により、軍用中距離輸送機の決定版となった機体である。自由度の高いカゴスペースや、過酷な運用に耐える高い信頼性など、現代輸送機の標準仕様を確立した傑作機である。HIGH-MACSやAWGSの輸送にも使われる。



## モジュラー装甲

車体を構成する基本構造の上に、各種複合装甲を張り付けていくというのが、一般にモジュラー装甲と呼ばれているものである。

メリットとしては、被弾した場合にはその部分の装甲のみを換えればよいことなどがあげられる。HIGH-MACSの場合、戦況に合わせた各種増加装甲を取り付け可能。





## M16二足歩行戦闘車(アメリカ)

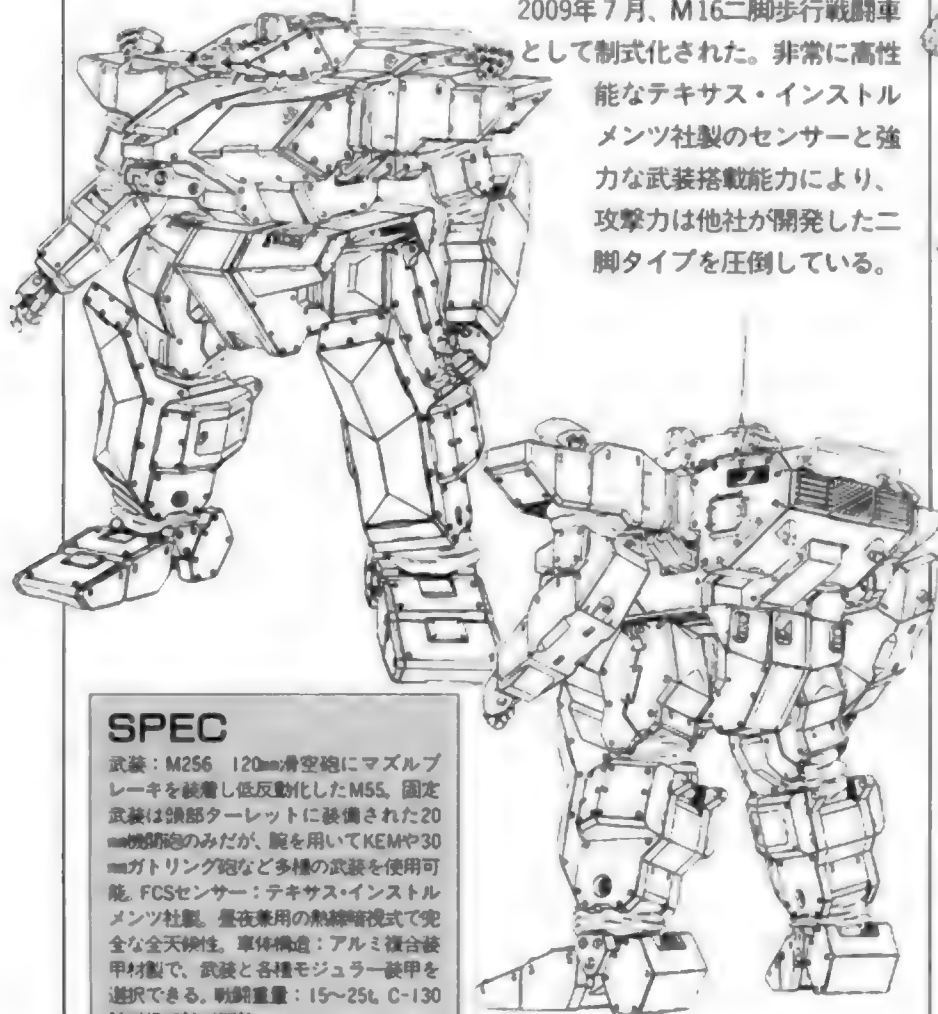
二脚二足歩行型移動機構による史上初の装甲兵器となったのが、UD・LP社とビッカーズ社の米英2社が共同開発したM16である。

UD・LP社は、兵員輸送車の大手製造メーカーであるFMC社と自走砲などの大手製造メーカーで

あるBMV社とが1994年に合併して生まれた巨大メーカーである。

アメリカ軍のAWGSシステムプロジェクトに参加したキャデラック・ゲージ社、テレダイン・コンチネンタル・モーターズ社などのものと半年におよぶ過酷な公式テストの結果、3機種の中から2009年7月、M16二脚歩行戦闘車として制式化された。非常に高性能なテキサス・インスツルメンツ社製のセンサーと強力な武装搭載能力により、攻撃力は他社が開発した二脚タイプを圧倒している。

あるBMV社とが1994年に合併して生まれた巨大メーカーである。



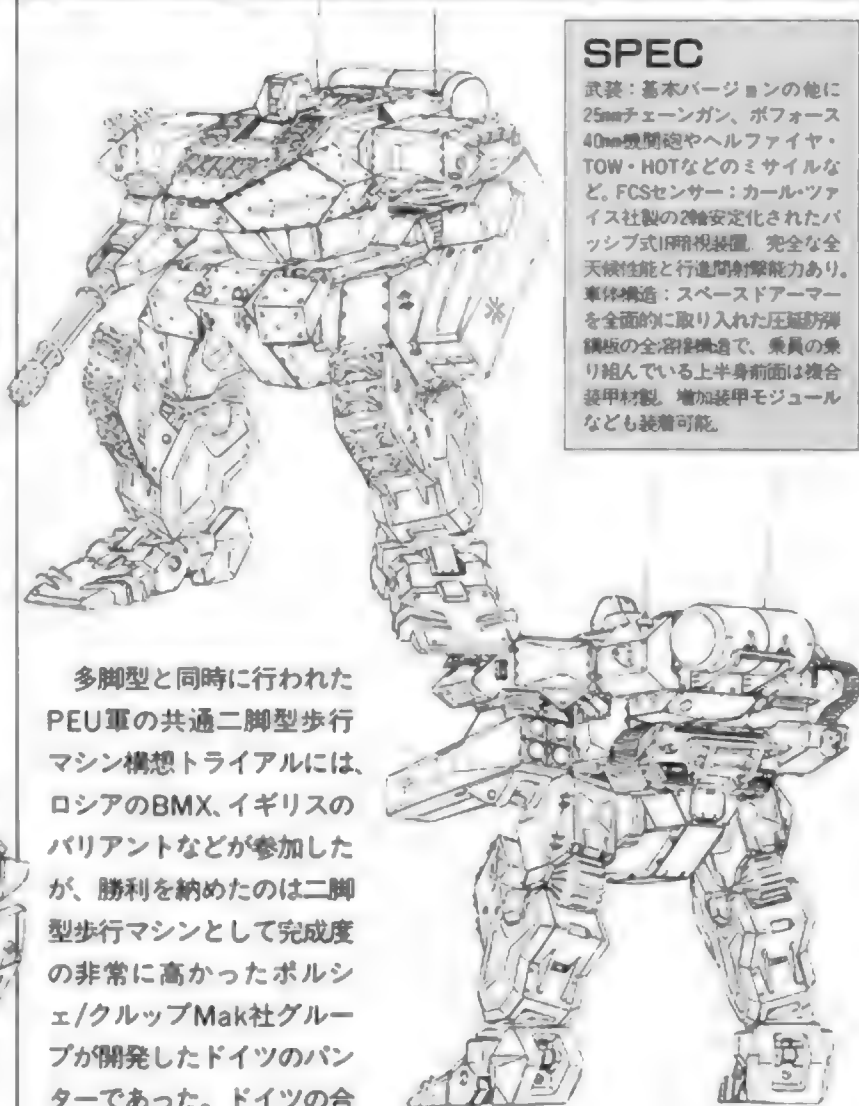
### SPEC

武装：M256 120mm滑空砲にマズルブレーキを装着し低反動化したM55。固定武装は頭部ターレットに装備された20mm機関砲のみだが、腕を用いてKEMや30mmガトリング砲など多様な武装を使用可能。FCSセンサー：テキサス・インスツルメンツ社製。昼夜兼用の熱線暗視式で完全な全天候性。車体構造：アルミ複合装甲材製で、武装と各種モジュール装甲を選択できる。戦闘重量：15~25t。C-130輸送機で輸送可能。

## パンター歩行戦闘車(ドイツ)

### SPEC

武装：基本バージョンの他に25mmチェーンガン、ボフォース40mm機関砲やヘルファイア・TOW・HOTなどのミサイルなど。FCSセンサー：カール・ツァイス社製の2軸安定化されたパッシブ式IR暗視装置。完全な全天候性能と行進間射撃能力あり。車体構造：スペースドアーマーを全面的に取り入れた圧延防弾鋼板の全溶接構造で、乗員の乗り組んでいる上半身前面は複合装甲材製。増加装甲モジュールなども装着可能。



多脚型と同時に行われたPEU軍の共通二脚型歩行マシン構想トライアルには、ロシアのBMX、イギリスのバリエントなどが参加したが、勝利を納めたのは二脚型歩行マシンとして完成度の非常に高かったボルシェ/クルップMak社グループが開発したドイツのパンターであった。ドイツの合理主義から重量増につなが

るマニピレータ(腕)はなく武装は肩関節部のマウントに直接搭載される。基本は右がGAU-8A30ガトリング砲、左がAT-25ストライク(PEU軍版KEM)の4連装ランチャーで、ガトリングの弾倉は

上半身後部に搭載される。この場合、左右とも約400kgで重量のバランスがよい。生産は2012年から開始され、まずドイツ軍の機甲偵察中隊に部隊配備。以後デンマーク、オランダ、ベルギーでも採用。

## GUNGRIFONタイムアタックコンテスト

数々のミッションをこなし戦場を駆け抜けていく爽快感が魅力の「GUNGRIFON」だが、「GUNGRIFON」の楽しさは、ただ単にミッションをこなしていくことだけではない。より早く、そして魅せるプレイを目指すのも、粹つてものだ。

そんな欲求を満足させるのにぴったりなのが、エクササイズモードのタイムアタックだ。そこで今回、ゲームアーツの協力を得て、大々的に「GUNGRIFON」タイムアタック

クコンテストの開始を宣言する/とはいえ現時点では、まだソフト発売前、ちょっと気の早い気もしないでもない。今回は、当タイムアタックコンテストの概要を簡単に説明しておくに留めておこう。

(タイムアタックコンテスト概要)

- エクササイズモードのビギナーズステージ、エキスパートステージのそれぞれ2部門を募集。
- 応募は、VHSビデオテープか、画面写真を郵送で、セガサターンマガジン編集部「GUNGRIF-

FONタイムアタックコンテスト」係りまで。

- VHSテープの場合は、必ず「ミッションコンプリート」画面(評価画面まで録画)。
- 写真で応募する場合は、評価画面を必ず写すこと。
- 各モード上位3名には、株ゲームアーツからの認定証を発行し豪華賞品をプレゼント。また3位以下の上位入賞者には、株ゲームアーツの秘密グッズなどなどもプレゼントするぞ。



以上がコンテストの概要だ。次号3月22日発売号で、具体的な締め切りやプレゼント内容などを発表予定。腕をみがいて待っていてほしい!!





Back



Forward



Home



Reload



Images



Open



Print



Find



Stop

Location: <http://www.kao.co.jp/index-j.html>



# プログラマー募集

(セガサタンのゲームプログラミング経験者)

※ フリーパートナーとして契約していただきます (短期契約も可)

- ① 業務内容・セガサタンを使ったマルチメディアタイトルの制作
- ② 待遇・出来高及び能力に応じて高給にて優遇
- ③ 応募方法・履歴書(写真添付)と業務経歴書(作品明記)を郵送してください。

※ 平成8年3月24日必着。書類選考後、面接日を3月31日までに通知いたします。

## 花王株式会社

会社概要 資本金 630億円  
創業 明治20年6月19日

※詳しくは下記の連絡先まで

情報作成センター サタンマガジン応募係

〒131 東京都墨田区文花2-1-3 ☎ 03-5630-9771 (連絡担当、石川、飯島)





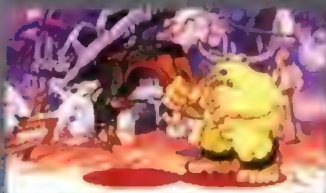
# VAMPIRE HUNTER

14人の色濃いキャラクター達が活躍するヴァンパイア ハンター。今回はCPU戦攻略と題して、その特徴や確実にダメージを与える戦法、ガードキャンセルの狙いどころまで内容満載でお届けするぞ！

## Darkstalkers' Revenge VS CPU 攻略

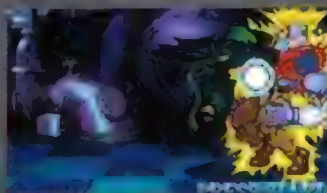
### （起き上がり目に弱い）

CPUキャラクター全体にいたる弱点が、この起き上がりに弱いこと。こちらが転倒したあとに、相手と重なるように起き上がれば、ほぼ確実に投げ技を決めることができる。また、相手の起き上がりに重なるように飛び道具などの必殺技を重ねると高い確率でヒットするぞ。



### （EX必殺技に弱い）

CPUはEX必殺技に対する防御に甘いところがある。使う技や状況によってヒットしたりガードされたりとさまざまだが、出すだけでほぼ確実にヒットするEX必殺技も存在する。もちろんそのEX必殺技を持つキャラクターはCPU攻略が楽になるぞ。



### 必ず出でるEX必殺技

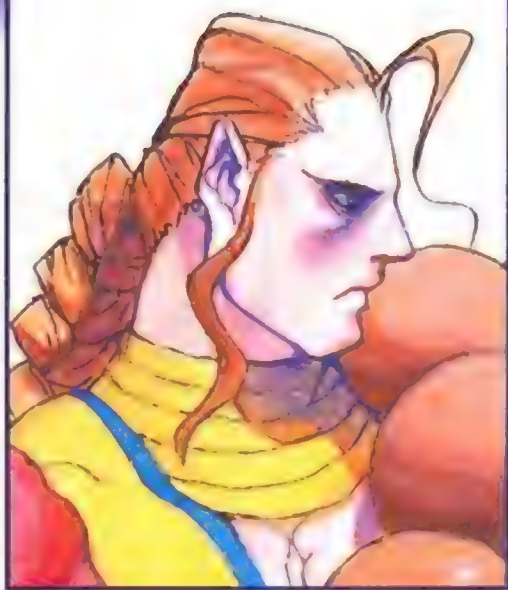
ドノヴァン	チェンジイモータル
レイレイ	天雷破
オルバス	シーレイジ
バイロン	コスモディスラプション

## CPUの弱点

### INDEX

VSドノヴァン	110
VSレイレイ	111
VSデミトリ	112
VSガロン	113
VSビクトル	114
VSサベル	115
VSモリガン	116
VSアナカリス	117
VSフェリシア	118
VSビシャモン	119
VSオルバス	120
VSサスカッチ	121
VSフォボス	122
VSバイロン	123





# VS CPU ドノヴァン

6～8人目までと後半に登場することが多い。ダイレクを主体にした攻めが得意であり、攻略のポイントだ。

## 彼が理性を失うまえに決着をつけよう

CPUドノヴァンの攻撃パターンはキルシュレッドを主体に、立ち強Kやスライディングなどで牽制するもの。剣を持っているときは対空にイフリートソードを使ったり、牽制にライトニングソードを出したりと実力は確かだが、さらに彼には恐ろしい事実が……。

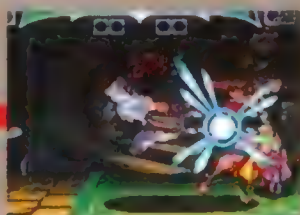
相手との間合いも考えずに、とにかくダイレクを刺すCPUドノヴァン。それが論破に!?



### 基本パターン1

#### 跳び込み攻撃から連続技を狙う

全キャラ共通のパターンで、跳び込み攻撃からチェーンコンボを繰返し続ける戦法。ガードされてもいいので連続的に跳び込むことが大事だ。よくダイレクを地面に刺すが、この時は対空必殺技も使えないので、それだけこの戦法が有力となってくる。転倒させると後方へ起き上がるクセも持っているの、起き上がるまでのタイムラグを考えて跳び込まないと投げ技を受けてしまうことがある。とくに画面端へ追い詰められたときは注意してほしい。



### 基本パターン2

#### 相手の攻撃に合わせた返し技で反撃していく

CPUドノヴァンは必殺技を多用してくるので、それに合わせた返し技を出していくのも有効な戦法となる。イフリートソード以外の必殺技はすべて対処法がある。プリザードソードとキルシュレッドには跳び込み攻撃を仕掛け、ライトニングソードはガードしたらガードキャンセルを狙い、空振りしたら飛び道具や、技の出終わりのタイミングを計って突進系の必殺技を出すといい。また、EX必殺技にも対処法はある。プレスオブデス、刃りが暗くなったらダッシュで接近して硬直している相手を攻撃。チェンジイモータルはガード後に反撃が可能となっているのだ。



冒険で述べた彼の恐ろしい事実というのは、彼の攻撃パターンには隠れたように攻撃を仕掛けてくるモードがあることで、この時ばかりに攻撃を受けるとチェーンコンボで大ダメージを受けるのだ。静まるまでガードを続けよう。



## EX必殺技はこう決めろ!

チェンジイモータルは必殺技から放つ。相手の動きをよく観察し、タイミングよくダイレクを刺す。その瞬間に必殺技を出す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

他のキャラと比べると必殺技が非常に少ない。ダイレクを刺すタイミングを待ち、その瞬間に必殺技を出す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

チェンジイモータルのガードは、対空必殺技を出せば無効になる。天雷破はとにかく振り回す。

## キャラ専用パターン



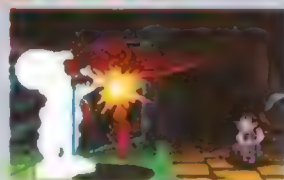
ソリスマシナージュの必殺技を発見しているだけでドノヴァンの動きを封じることも、さらにガードも破る手段となる。さらにガードも破る手段となる。さらにガードも破る手段となる。



しかもかなり速く作られるからドノヴァンの必殺技を封じる。間合いに入ったら下段のガード、切りを出す。これを繰り返しているだけでドノヴァンの必殺技は封じられる。間合いに入ったら下段のガード、切りを出す。これを繰り返しているだけでドノヴァンの必殺技は封じられる。

## ガードキャンセルの狙いどころ

最もタイミングを合わせやすいのはチェンジイモータルだが、キャラによっては空振りに終わることもある。実用性でいうとライトニングソードに合わせるほうがいだろう。チェーンコンボに合わせるのもうまい手だ。



ここでは無理に狙うよりガードして反撃したほうが確実だ。



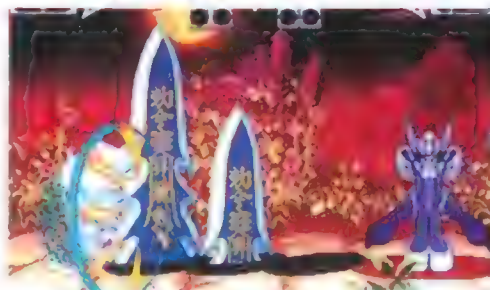


# VS CPU レイレイ

2～4人目のいずれかに登場することが多い。豊富な攻撃パターンを持っているが覚えてしまえば対処は楽。

## 画面中を自在に跳ね回る元気なオバケ

レイレイはとにかくダッシュ好きで、地上や空中を問わずに走り回る。攻撃パターンは、必殺技がメインで、接近戦ではしゃがみ弱P→中P→強Pのチェーンコンボを好んで狙ってくる。多用する必殺技の暗器砲を放つ時が反撃のチャンスとなるぞ。



レイレイはとにかくダッシュ好きで、地上や空中を問わずに走り回る。攻撃パターンは、必殺技がメインで、接近戦ではしゃがみ弱P→中P→強Pのチェーンコンボを好んで狙ってくる。多用する必殺技の暗器砲を放つ時が反撃のチャンスとなるぞ。

EX必殺技はこう決める！

**DONOVAN**

**LEILEI**

**DEMITORI**

**GALLON**

**VICTOR**

**ZABEL**

**MORRIGAN**

**ANAKARIS**

**FELICIA**

**BISHAMON**

**AULBATH**

**SASQUATCH**

**PHOBOS**

**PYRON**

### 基本パターン①

#### 跳び込み攻撃から連続技を狙う

CPUレイレイは後方へ空中ダッシュしたあとに弱の暗器砲を放つクセを持っている。こちらが攻撃を出していようが必ず実行してくるので、反撃を狙うチャンスとなるのだ。空中ダッシュを始めたなら前方ダッシュや歩いて近づき、レイレイが着地したら跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙おう。



### 基本パターン② 暗器砲を待つ

レイレイが前方空中ダッシュ攻撃を仕掛けてきた時は、着地後に暗器砲を放つこともある。クセというほど頻繁には仕掛けてこないが、体力負けしている時はガードを固めてこの状況を待とう。目前で暗器砲を出したら、チェーンコンボを仕掛けよう。



### ガードキャンセルの狙いどころ

CPUレイレイが接近戦でよく狙ってくるチェーンコンボのしゃがみ弱Pから強Pまでにガードキャンセルが狙える。旋風舞にも狙えるが、空振りすることが多いので控えたほうがいい。ガードキャンセルの練習なら暗器砲を狙おう。



### キャラ限定パターン

#### 必殺技を出し続ける

出し続ける必殺技は主に飛び道具。一度ヒットしても繰り返し出し続けることで、連続でくらってくれることが多いのだ。飛び道具を出す間合いは遠距離からがよく、もし跳び込まれても対処ができる。ガードされても反撃されるまでは出し続けよう。











## EX必殺技はこう決めろ!

**DONOVAN**  
カニジエーサルは出せば当たることが多いが、ビーストキャノンに負けることもたまにある。プレスボタンは弱く出せろ。

**LEI LEI**  
地雷は出さずだけでヒットするが多い。地雷刀はビーストキャノンに合わせればヒットする。

**DEMITORI**  
ビーストキャノンのガードはガードナイトブレイクを出せば当たる。デミトラスは出すだけで当たることも多い。

**GALLON**  
ドラゴンキャノンは遠距離から出せば当たることも多く、起き上がりも遅いのでさらにヒットする確率が上がるので狙い目。

**VICTOR**  
ビーストキャノンを狙い撃てるようにサンダーブレイクを出せば当たる。博士の手裏剣もビーストキャノンに合わせよう。

**ZABEL**  
デスバルテージをビーストキャノンと衝突させることができる。クライムレイザーの空振りに狙うのが効果的。

**MORRIGAN**  
ダークフォトリッジはビーストキャノンに打ち勝てるので、遠距離から出せば当たる。合わせれば当たる。

**ANAKARIS**  
ガロンを転倒させたあとに空振りの矢を出せばいい。これはビーストキャノンを捕縛してやる心算でいいのだ。

**FELICIA**  
タシシグフラッシュはビーストキャノンと相打ちになるので、使うならブリーフヘルプのほうがいいだろう。

**BETHAMON**  
遠くからビーストキャノンに負けるので出すのを控えろ。遠くから出せば当たる。空振りの空振りに見舞いがある。

**AULBATH**  
頼りになるのはやはりシールド。アタマフレンドやウェスタージョーはほとんど当たらない。ガードされてしまう。

**SANQUATCH**  
出すだけでは当たらない。ビッグブラッザーを撃たせれば当たる。ビッグフリーダーやビッグアースバーンが効果的。

**PIROBOS**  
ファイナルオーデアンをガロンが起き上がる前に出してあげれば必ず当たる。コンテュージュナーは必ず当たる。

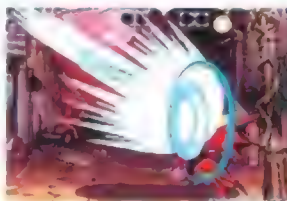
**YUKON**  
遠くから出すしか方法はないが、転倒後に出せば普通に出すより高い確率でヒットしてくれる。ヒットしたら遠くから狙おう。

# VS CPU ガロン

## 光の矢に当たりたくなければ待て!

CPUガロンはビーストキャノンを多用してくる。しかし、方向転換をめったに行わないのでガードできれば反撃のチャンスも巡ってくるぞ。ガードを固めているとダッシュ攻撃でしゃがみガードを崩してくるが、これもまた反撃のチャンスになるのだ。

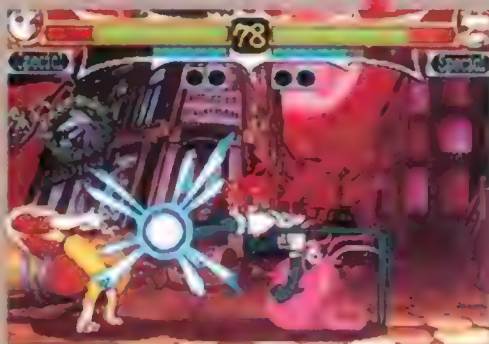
ビーストキャノンをメインに空振らせてくるのがCPUガロンの得意なヘタに動かない方がいいぞ。



### 基本パターン①

#### ビーストキャノンを待って反撃

このパターンは全キャラで有効な戦術だ。逆にこのパターンを使わないと苦戦を強いられるだろう。画面端でガードを固めていると、空中ビーストキャノンを仕掛けてくることが多い。これをガードしたあとは投げ技を決めることができるのだ。ダメージの大きいコマンド投げを持っているキャラはそれを狙おう。通常投げは受け身を取られることもあるので注意すること。また、地上からビーストキャノンを出された場合には、ガード後にチェーンコンボを狙える。

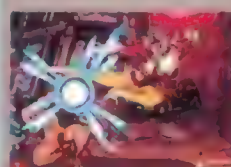


空中から遠くから投げ技を決めよう。ここでも反撃は可能だが、画面端のほうがいいぞ。

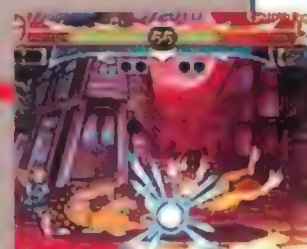
### 基本パターン②

#### ダッシュ攻撃のあとに反撃

しゃがみガードをしているとダッシュ攻撃を仕掛けてくることは前述したが、この攻撃をガードしたあとは投げ技などで反撃ができる。立ちガードが間に合わずにしゃがみガードのままダッシュ攻撃を受けた場合にも反撃は可能ではあるが、クライムレイザーを出された時に限り一方的に負けてしまうので、結局は手を出さないほうが賢明である。出始めに無敵時間がある必殺技なら出してもいいだろう。



ダッシュ攻撃をくらったあとの反撃は一種の投げ技。チェーンコンボを狙う。



### 基本パターン③

#### 跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙う

基本パターンというより、パターン①と②の延長で、一度転倒させたあとの起き上がりを狙って跳び込み攻撃を仕掛け、それがヒットしたらチェーンコンボまで叩き込むのが目的となる。もしガードされても、跳び込みに最適な間合いになるまでチェーンコンボをガードさせてから、次の跳び込み攻撃を仕掛けるといいだろう。相手の起き上がり以外に跳び込むのは危険なので、反撃されたら、中断して再び基本パターン①か②へ戻って反撃のチャンス进行を待とう。



跳び込み攻撃をガードされてもチェーンコンボは当たることもあるので、諦めずに入力しておこう。



### ガードキャンセルの狙いどころ

ビーストキャノンを多用するそのクセを狙わない手はないだろう。遠距離から出されるビーストキャノンならタイミングも合わせやすいはず。あまり近い所でガードキャンセルしても空振りする恐れがあるので、狙うなら画面端がいいぞ。



空中、地上、どちらのビーストキャノンを的にしてもいい。









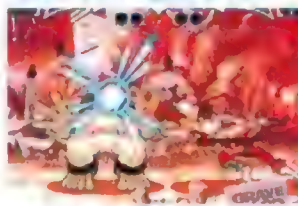
# VS CPU ザベル

5～8人目のどれかに登場する可能性が高く、そのなかでも後半に出てくるザベルは驚異的な存在となる。

## 殺人鬼の癡でる死のリズムに惑わされるな

ザベルの特徴は通常技の長いリーチと視覚的にトリッキーな必殺技で、CPUもそれらを生かした戦法でプレイヤーを苦しめてくる。特に跳び込みに対する反応がよく、安易な跳び込みは対空技の餌食になるので、リーチの長い技は地上で我慢強く防いでいこう。

対空兼牽制に立ち強Pを多用して、CPUもそれらを生かした戦法でプレイヤーを苦しめてくる。



意外と隙の少ないデスハリケーン着地を狙って攻撃しようとすると投げ技による反撃を受けやすい。

### 基本パターン① 跳ぶのを待つ

ザベルは跳び込み攻撃を盛んに仕掛けてくる。この時出てくる技は、方向キー要素の中Pカスカルディング、空中ダッシュ後からは強K、といったものが大部分を占め、どれを出してくるかはザベルの気分次第だ。強力な対空技を持っているキャラクターなら跳び込みを待って、迎撃するパターンが有効となる。それが有効なのはドノヴァン、デミトリ、ガロン、モリガン、パイロンで、使う対空技は巻末に掲載しているので参考にしよう。



### 基本パターン② 技の空振りを待つ

長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。また、空中デスハリケーンのあとは地上デスハリケーンがくるので、その後者をガードしてから反撃すること。双方ともタイミングが悪いと投げられるので注意しよう。



### 基本パターン③ ザベルの体力が少なくなったら

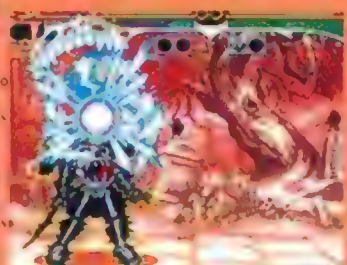
CPUザベルは体力が少なくなるとヘルズゲートを多用するようになり、近距離では投げ技を狙い、遠距離だと方向キー前の強Pを出してくる。しかしこの技は出現してきた時に一瞬だけ無防備状態が存在するので、近距離に現れたら確実に反撃できるのだ。タイミングよく弱攻撃からチェーンコンボを決めたいが、そのタイミングがつかめないうちは攻撃判定の持続時間が長い強攻撃などを重ねておくといいだろう。



## EX必殺技はこう決めろ！

<b>DONOVAN</b> 中距離から跳び込みを仕掛けてくる。スカルディングは方向キー要素の中Pカスカルディング、空中ダッシュ後からは強K、といったものが大部分を占め、どれを出してくるかはザベルの気分次第だ。	<b>ANAKARIS</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>LEI-LEI</b> 中距離から跳び込みを仕掛けてくる。スカルディングは方向キー要素の中Pカスカルディング、空中ダッシュ後からは強K、といったものが大部分を占め、どれを出してくるかはザベルの気分次第だ。	<b>FELICIA</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>DEMITORI</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。	<b>BISHAMON</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>GALILON</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。	<b>AULBATH</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>VICTOR</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。	<b>SASQUATCH</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>ZABEL</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。	<b>PHOBOS</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。
<b>MORRIGAN</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。	<b>PYRON</b> 長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振り、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。

CPUザベルのコワイところは、突然出てくるデスハリケーンで、避けようがないと襲われることがある。積極的に避けてくるためゲージはすぐに満ちるので、その隙に攻撃する必要がある。その隙を逃すのはやはりESまたはEX必殺技を使用してゲージが0になった時だろう。また、確実ではないが、前方ダッシュしたあとに出すことが多い。空中ガードが可能なので、ジャンプして誘発するのもひとつの手ではある。



空中から襲われるとめくられる（方向が変わる）恐れもあるぞ

### ガードキャンセルの狙いどころ

スカルディングを多用するが、これにガードキャンセルを狙うのは至難の業。それは、この技が連続ガードにならないため、入力中にくらってしまうからだ。











## EX必殺技はこう決める!

**DONOVAN** ジェネラルは遠距離から出すと王家の動きで返される恐れがあるので、起き上がり前に重なるように出すようにしよう。

**DELEI** 天雷破は出すだけでヒットする。空中に飛ばれていても剣が当たるので、心配はいらない。こでも地雷刀の出番はない。

**DEMITORI** 跳び込み攻撃をガードさせたあとで、接近戦でミッドナイトブローを叩き込まざるを得ないだろう。デミトラストは地雷刀から出す。

**GALLON** ドラゴンキャノンはどこで出しても比較的よくヒットする。起き上がりに少し遅延に重ければ、ほぼ確実にヒットしてくれる。

**VICTOR** 空中にいるアナカリスをかりで、サンダーブレイクの振りをうまく当てるように出せばいい。それか起き上がりに重なるよう。

**ZABEL** ミイラドロップの空振りや、コブラブローを近距離でガードした時にデスバレーを出すといいだろう。奇襲には向かない。

**MORRIGAN** 近距離でダークスライムを出せば、攻撃を試みるアナカリスをヒットする。ミイラドロップの空振りもチャンスだ。

**ANAKARIS** 移動起き上がりしてくる場所を固定して出す音の穴以外に狙う技は少ない。普通に出して、全て王家の動きで返されてしまうのだ。

**ELICIA** ミイラドロップの空振りや、コブラブローに合わせてダークスライムを出せばヒットする。ブリーズヘルミーの出番はない。

**BISHAMON** 空中にいるアナカリスをダッシュ中から叩き落として、その隙に近距離から重なるように出せばいい。これができる。

**ALIBATH** シーレイは一度アナカリスを斬り殺せばあとに出したほうがいい。上空へ逃げられると、この安全な瞬間にヒットさせられるぞ。

**SASQUATCH** 起き上がり前にクマリーザを重なる以外で、ビクトルが近距離から出るといい方法はない。

**PIFOBOS** フォイクルガーディアンは遠距離から出すとよく当たる。おきこりの隙に、この技を出すとよくヒットすることもあるぞ。

**PIRON** 一度倒させて起き上がりに重なるといいだろう。近距離に近づくのを待てるので、普通にだしてもよく当たって来るだろう。

# VS CPU アナカリス

## 宙を自在に舞う奇妙な王様の倒し方

CPUアナカリスは好んで宙を飛び回り、長い足で強襲してきたり、王家の裁きを連発してくる。また、大いなる墓碑からのチェーンコンボといった、対人戦でよく使われるテクニックを実践してくるので侮れない。攻略のポイントは空を飛ぶクセと、起き上がりに接近するとしゃがみ強Pを出してくる習性にある。これさえ知っていればOK。



この技が使えるのは、しゃがみガード不能なうえに、技の隙に近づくチャンスだ。

### 基本パターン①

#### 浮遊する王様を撃墜する

前述したとおり、CPUアナカリスは頻繁に空中からの攻撃を仕掛けてくる。これを落とせなければ話にならないぞ。右の表の全キャラの王様落とし技一覧を参考に、うっとおしく空を飛ぶアナカリスを叩き落としてやろう。( )内の文字はアナカリスとの間合いを表した。(近)なら近距離、(遠)なら遠距離といった具合。近距離でしか落とせないキャラは歩いて接近してから技を出そう。



ドノヴァン	立ち強P (近)、イフリートソード (近)
レイレイ	方向キー前立ち強P (遠)
デミトリ	近距離立ち強P (近)
ガロン	クワイムライザー (近)、航空ビーストキャノン (遠)
ビクトル	立ち電撃強P (近)
ザベル	デスハリケーン
モリガン	近距離立ち強P (近)
アナカリス	立ち中P (近)
フェリシア	しゃがみ強P (近)
ビシャモン	立ち中P (近)
オルバス	立ち強P (近)
サスカッチ	立ち強P (近)
フォボス	立ち中P (近)
パイロン	立ち強P (近)、中ソルスマッシャー (遠)

### 基本パターン②

#### 返し技を覚えよう

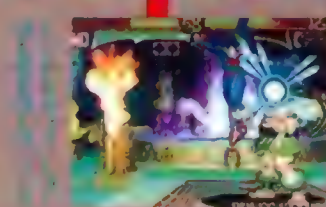
CPUアナカリスの戦法とその返し技を覚えよう。まず、しゃがみガードしているとダッシュ強Pを仕掛けてくるが、これはしゃがんでいれば当たらないので反撃は簡単。そして、ミイラドロップ。手がブラブラしているうちに跳び込み攻撃か、自分の背後に手が出た時は歩いて接近し、チェーンコンボを叩き込もう。コブラブローにはガードキャンセルを狙う。大いなる墓碑には立ちガードするしかないぞ。



### 基本パターン③

#### 跳び込みからチェーンコンボを狙う

他のキャラクター同様、跳び込み攻撃からのチェーンコンボを狙う戦法がアナカリスにも有効。ミイラドロップを跳び越すのを皮切りに連続的に狙っていこう。しかし、起き上がりに跳び込むとしゃがみ強Pの餌食になるので、アナカリスがしっかり起き上がるまで我慢すること。



### ガードキャンセルの狙いどころ

狙いどころはミイラドロップと、しゃがみ強Pの2発目の2カ所。双方ともアナカリスが好んで使ってくる技なので、チャンスも何度か訪れるだろう。





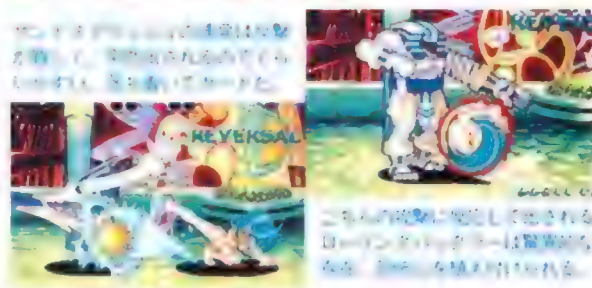


# VS CPU フェリシア

1～4人目に登場することがある。  
前半に出てくるものの、かなり強烈な攻撃を仕掛けてくるぞ。

## 大暴れするのが得意の厄介な猫娘

キャラクター能力が基本的に高いこともあるが、CPUフェリシアは異常に強い。やられ判定が小さいこともあり、走り回られると手が付けられないのが現状だ。彼女のひとつひとつの動きをよく見て、落ち着いて対処していくのが賢明な手段となるだろう。



### EX必殺技はこう決めろ!

**DONOVAN**

**LELEI**

**DEMITORI**

**GALLON**

**VICTOR**

**ZABEL**

**MORRIGAN**

**ANAKARIS**

**FELICIA**

**BISHAMON**

**AULBATH**

**SASQUATCH**

**PHOBOS**

**PYRON**

#### 基本パターン①

#### 相手の攻撃を見て反撃する

まともに闘うとこちらが不利なので、返し技だけで闘っていこう。まず、こちらがガードを固めていると跳び込み攻撃を仕掛けてくることがある。ジャンプの速度は速いが、せっかくのチャンスなので対空技を出して迎撃しよう。次に、ローリング系の必殺技の対処。これはガード後の反撃になるが、スクラッチにはリーチの長い技を出し、バックラーにはチェーンコンボを叩き込もう。ダンシングフラッシュはガードで精一杯なので無視する。ブリーズヘルプミーには跳び込みを仕掛け、デルタキックにはガードキャンセルを狙おう。



#### 基本パターン②

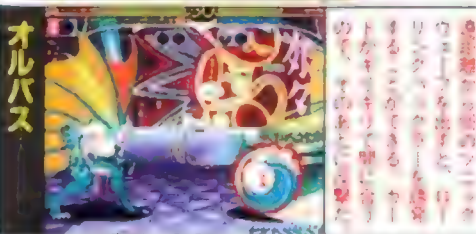
#### 跳び込み攻撃からのチェーンコンボ狙い

CPUフェリシアが攻めてこない場合にはこちらの戦法を使おう。チェーンコンボを叩き込むことを目標に、ジャンプしながら攻撃を繰り返していく。跳び込む時は、すぐに弱技を出して相手の跳び込みを封じておき、ジャンプ下降時には別の威力の攻撃を出すこと。それがヒットしたらチェーンコンボを発動だ。



跳び込み攻撃が出たら弱技へもっていき、対空技で封鎖されるようなら基本パターン①で闘おう。

#### キャラ専用パターン



#### ガードキャンセルの狙いどころ

デルタキックの最後の一撃に狙うのが最も確実。跳び蹴りを両足で行うのでタイミングが計りやすいのだ。また、ローリングバックラーも狙いやすいので、出された時は積極的に狙っていこう。こちらも最後の一撃で。





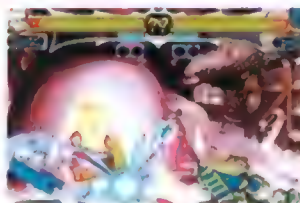


# VS CPU ビシャモン

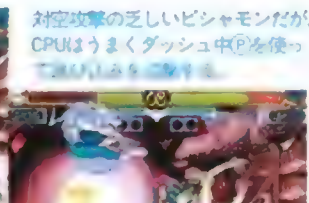
1〜4人目までに登場することのある彼は、何人目でも安定した強さを発揮する。主導権を握らせるな！

## 間合いの見切りは完璧だ！

CPUビシャモンは前方後方のダッシュを使いこなして間合いを調整し、しゃがみ強Pや居合斬り、撥ね刃などを相手との間合いや状況に合わせて巧みに使い分けてくる。このような慎重な攻めが特徴的で、やみくもに攻め入るのは自分の首を締めることになるぞ。



ギリギリで狭く間合いから繰り出してくるので、ガードしても反撃することはできないのだ。

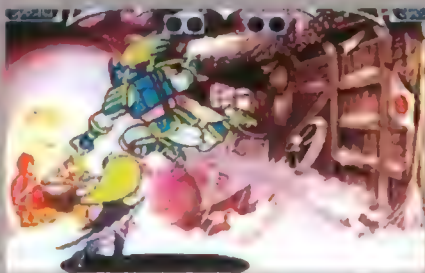


対空攻撃の乏しいビシャモンだが、CPUはうまくダッシュ中Pを使って空を飛ぶ。

### 基本パターン①

#### 跳び込みを待って落とす

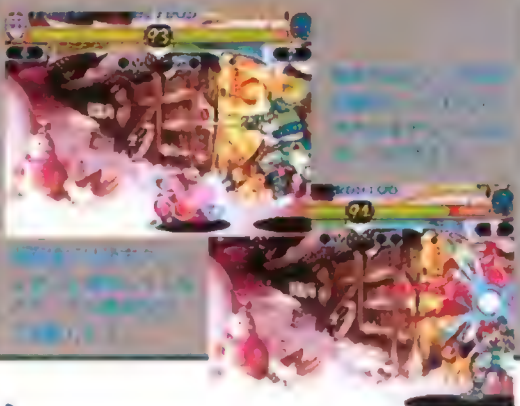
こちらが攻めないで、相手のほうから積極的に攻めてくるようになる。跳び込んでくることも多いので、対空攻撃で迎撃していこう。遠距離から跳び込まれた場合はガードしておいたほうがいい。刀の先端には勝ち目がないからだ。跳び込み以外の攻撃方法ではダッシュからの投げ技という連係も好んで使ってくるので、跳び込みを待つ際にはこの連係に注意しなければならないぞ。



### 基本パターン②

#### 画面端へ追い詰めて攻める

試合開始直後から狙うパターン。CPUビシャモンはまず間合いを広げようとするので、跳び込み攻撃を出しながらどんどん追い詰めていく。そのまま画面端まで追い詰めたら、さらに跳び込み攻撃からのチェーンコンボを、鬼炎斬や投げ技に注意しながら狙っていこう。



CPUビシャモンのゲージが満ちたら、ES居合い斬り(かっ撥さ)と鬼首捻りに警戒しよう。CPUはゲージが満ちてもすぐには使っていない。ここぞというところで狙って仕掛けてくる。そのため警戒していても当たってしまう場合が多いのだ。主に相手の起き上がりや、ダッシュ攻撃後に仕掛けられることがあるので、起き上がりには十分間合いをとり、ダッシュ攻撃後は反撃していこう。

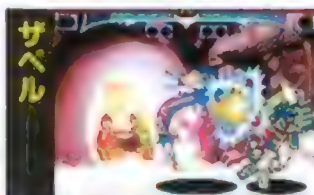


突然出されるので警戒していてもくらうことが多い。ガードを崩れているが利用しやすいぞ。

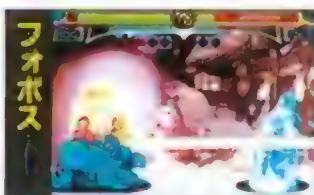
## EX必殺技はこう決める！

<p><b>DONOVAN</b></p> <p>ジャンプで空中から出せば必ずヒットする。ブレス・ブレイクは空中に居る時に使うと反撃される恐れがあるぞ。</p>	<p><b>ANAKARIS</b></p> <p>出せば必ずヒットする。空中の炎をマッシュアップでこまめに叩きつけてしまえば、相手の動きがかなり鈍るぞ。</p>
<p><b>LELLEI</b></p> <p>炎の輪は出すに当たれば必ずヒットする。あまり近距離で出せば、炎の輪の間に居る時に使うと反撃される恐れがあるぞ。</p>	<p><b>ELICIA</b></p> <p>鬼炎斬の振りや、撥ね刃に合わせてダッシュブレイクを出せば必ずヒットする。こまめにブリーズヘルダーミで反撃するぞ。</p>
<p><b>DEMFORI</b></p> <p>遠距離からのガードや、跳び込み攻撃をガードすれば必ずヒットする。デモ・ブレイクは遠距離から出すと吉。</p>	<p><b>BISHAMON</b></p> <p>遠距離から出せば必ずヒットする。鬼首捻りを多用に使う。相手の動きがかなり鈍るぞ。</p>
<p><b>GALLON</b></p> <p>遠距離から出せば必ずヒットする。相手の動きがかなり鈍るぞ。</p>	<p><b>AULBATH</b></p> <p>起き上がりや、鬼炎斬の振りや、撥ね刃に合わせてダッシュブレイクを出せば必ずヒットする。こまめにブリーズヘルダーミで反撃するぞ。</p>
<p><b>VICTOR</b></p> <p>グレイブ・ブレイクを出せば必ずヒットする。相手の動きがかなり鈍るぞ。</p>	<p><b>SASQUATCH</b></p> <p>撥ね刃や、鬼炎斬の振りや、撥ね刃に合わせてダッシュブレイクを出せば必ずヒットする。こまめにブリーズヘルダーミで反撃するぞ。</p>
<p><b>ZABEL</b></p> <p>どろりとした攻撃で相手の動きがかなり鈍るぞ。</p>	<p><b>PHOBOS</b></p> <p>ブレイク・ブレイクを出せば必ずヒットする。鬼炎斬の振りや、撥ね刃に合わせてダッシュブレイクを出せば必ずヒットする。こまめにブリーズヘルダーミで反撃するぞ。</p>
<p><b>MORRIGAN</b></p> <p>炎の輪は出すに当たれば必ずヒットする。ブレス・ブレイクは空中に居る時に使うと反撃される恐れがあるぞ。</p>	<p><b>PYRON</b></p> <p>炎の輪は出すに当たれば必ずヒットする。ブレス・ブレイクは空中に居る時に使うと反撃される恐れがあるぞ。</p>

## キャラ専用パターン



遠距離から出せば必ずヒットする。相手の動きがかなり鈍るぞ。



遠距離から出せば必ずヒットする。相手の動きがかなり鈍るぞ。

## ガードキャンセルの狙いどころ

単発の攻撃が多いので、ガードキャンセルは狙いにくい。唯一の狙いどころである連ね斬りも、ガードキャンセル自体が空振りして反撃を受けることがあるのであまりオススメできない。







# VS CPU オルバス

5～8人目に登場する可能性がある強敵。こちらから攻めるとさまざまな返し技で迎撃してくるのが特徴だ。

## 跳び込みに対する反応のよさは全キャラ1!

CPUオルバスには起き上がりに仕掛ける以外、跳び込み攻撃はまず通用しないだろう。そのほとんどがトリックフィッシュで返され、空中ガードで跳び込むと今度は強Pで迎撃してくるという手堅さ。彼を確実に倒したいなら、時間はかかるが待ち戦法が有効だ。



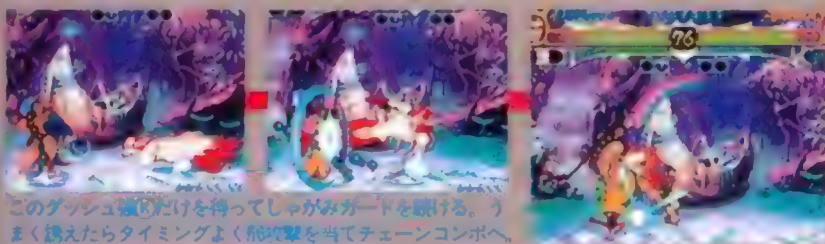
ボイスンプレスやソニックウェーブを巧みに使ってくる。より対人戦に近い闘い方が特徴だ。

正確なタイミングで放たれるトリックフィッシュ。これを食せる通常技は皆無に等しい

### 基本パターン ダッシュ強キックは待って反撃する

全キャラ共通で確実にダメージを与え、勝利を確信できるパターンはこれだけだろう。まず、しゃがみガードを固めてCPUオルバスの様子をうかがおう。すると、跳び込み中①→地上で中②や、地上で中①→強②などの連係技をそつなく繰り返し始める。まれに歩いて接近してきてコマンド投げを仕掛けてくるが、そのほとんどはすぐに後

退するので無視する。そのうちダッシュ強②を出してくるが、ここが反撃をする最大のチャンスとなるのだ。これをガードさえすれば隙だらけなので、ありったけのチェーンコンボを叩き込もう。もちろんその最後には転倒させて追い打ち攻撃も狙うこと。そして再びチャンス等待つてガードを固めて猛攻を耐えしのこう。

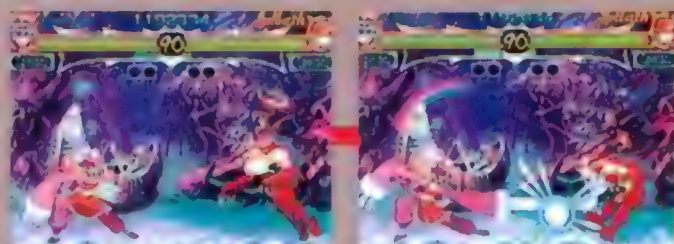


このダッシュ強②だけを待ってしゃがみガードを続ける。うまく誘えたらタイミングよく前蹴りを当てチェーンコンボへ。

### キャラ限定パターン

#### リーチの長い通常技で牽制

リーチの長い通常技を持つキャラクターは、その技をオルバスの間合いの外から出していくだけでダメージを与えることができる。レイレイの立ち強②、ザベルの方向キー前中②、アナカリスのしゃがみ中②、ビシャモンのしゃがみ強②、フォボスのしゃがみ強②、といったキャラとその技が有効となる。ただやみくもに出すのではなく、オルバスが前進する距離を考えて少し早目に出すようにしよう。反撃されることもあるので、体力的に不利な状況では無理せず基本パターンで闘うといいだろう。



ひょこひょこと間合いを調整するCPUオルバス。こちらの間合いに入らぬように出そう。早すぎても遅すぎてもダメ。最悪反撃を受けることもあるぞ。

## EX必殺技はこう決めろ!

チェンジモーターは、やはり出すだけで当たってくれる。フォボスの距離から出せば当たってくれることもあるが確率は低い。	正確ではないが、中距離からファラオ・ダッシュを出すことで当たってくれることもある。オルバスのリーチが長いためには合わない。ほかが無効。
遠距離から地雷技を出せば、ダメージしようとするオルバスにヒットすることもある。だが、地雷技を出した後はガードされる。	遠距離からアックスブレードを出された時にダンシングブレードを狙ってみよう。うまくいけば戦況中にヒットするぞ。
ダッシュ強②のガード後にバックライトブレイクを決めよう。跳び込み攻撃が封じられているので、一瞬隙には切り込まない。	跳び込み攻撃直後は仕掛けるが、こちらが起き上がると同時にヒットすることもある。慎重に狙う。多用は控えたい。
ドラゴンキーンは相手の起き上がりに重なるのがよい。普通に出したら、ガードされる。アックスブレードの相討ちを狙える。	シーレイはよく出すだけで当たるが、相手のガードがある時は当たらない。アックスブレードと相討ちを狙われるからだ。
グレートゲルアンハイムはダッシュ強②をガードさせてからつかうといい。ワンダーブレイクは起き上がりに重なる。	遠距離から相手の前進に合わせてビッグアイスボールを出すこともあるが、ほとんどは返し技で受けるので多用はできない。
シーレイは一度ガードしたあと脱出可能なので、前方へ跳び込む直前のオルバスに向けて空中デスポルターを叩き込もう。	遠距離からのアックスブレードにコンフォージョナーを出すとヒットすることもある。ファイナルガーディアンは距離から奇襲しよう。
シーレイは一度ガードしたらすぐに弱のバルネリークを出せばいい。ドラクネスリジェンションは起き上がりに重なる。	コスモディスターションは遠距離から溜めなしの三角定規で出さず、起き上がりには必ず重なるというので、多用はできない。

### キャラ専用パターン



アナカリス

トリックフィッシュを食らう前に、こちらからアックスブレードを出せば、それを食らう。アックスブレードは、アックスブレードを食らう前に、こちらからアックスブレードを出せば、それを食らう。

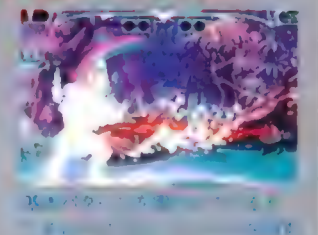


デミトリ

遠距離からアックスブレードを出せば、それを食らう。アックスブレードは、アックスブレードを食らう前に、こちらからアックスブレードを出せば、それを食らう。

### ガードキャンセルの狙いどころ

あまりチャンスはないが、たまにスクリュージェットを出してくるので、ここを狙ってみるといいだろう。3回ガードするので落ち着いて入力すれば成功するはずだ。ESならもっと簡単。







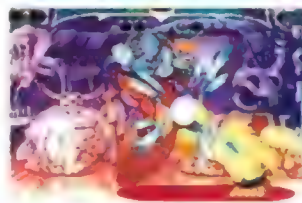
# VS CPU サスカッチ

1~4人目に出現することがある。  
基本的な戦法を使ってくるが、それが意外に崩しにくい。

## 羊の皮を被った狼とは、まさにこのこと

つぶらな瞳で体毛フサフサ、まるでぬいぐるみのような彼だが、そんな容姿に比べて闘い方はかわいくないのだ。攻めてるように見える待ち戦法が得意で、飛び込みに対する反応もよく、起き上がりやダッシュ攻撃から頻繁に投げ技を狙ってくる習性がある。

飛び込み攻撃の成功率は低くないが、よく対空攻撃を出してくる。その時は一旦様子を見ること。



突然出てくるダッシュ強はしゃがみガード不能。さらにここからビッグブランチを使うことも。

EX必殺技はこう決める!

DONOVAN

LEI-LEI

DEMITORI

GALLON

VICTOR

ZABEL

MORRIGAN

ANAKARIS

FELICIA

BISHAMON

AULBATH

SASQUATCH

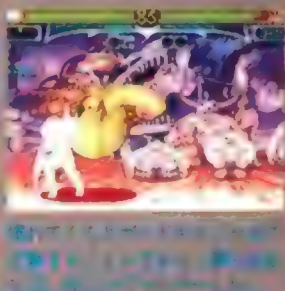
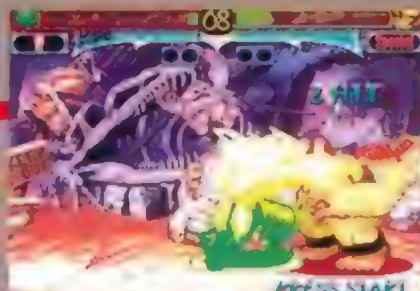
PHOBOS

PYRON

### 基本パターン1 ダッシュ攻撃を待って反撃する

CPUサスカッチは近~中距離から突然ダッシュ強を仕掛けてくることが多い。状況的にいうとプレイヤーはまずしゃがみガードしているだろう。しかし、この攻撃に当たってもガードしても反撃することが可能となっている。願わくばガードしたいが、もしくらくらくも落ち着

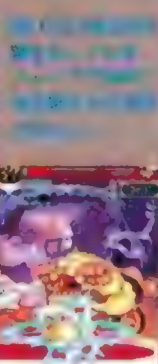
いて反撃を試みよう。近い間合いに着地したら投げ技、少し離れた所に着地したらチェーンコンボを狙う。タイミングは慣れるまで難しいかもしれないが、一度要領をつかんでしまえばOKだ。また、ガードキャンセルでの反撃ももちろん有効なので、ぜひトライしてくれ。



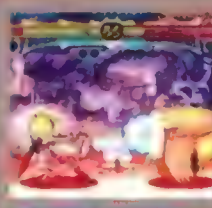
### 基本パターン2

#### 飛び込み攻撃から連続技を狙う

チェーンコンボを叩き込むのが狙いの飛び込み攻撃を、連続的に仕掛けるのもCPUサスカッチには有効な手段となるが、しゃがみ強Pで撃たれたときは注意したい。そのあとすぐに飛び込んでも同じ技で叩き落とされる恐れがあるからだ。しばらく様子を見て、ビッグスノーを出した時などの反撃できない状況で飛び込む安全な手段もある。こちらの体力があるうちは、対空攻撃を恐れずにガンガン飛び込んでもいいだろう。いつまでも完璧な対空攻撃が続くことはないのだ。



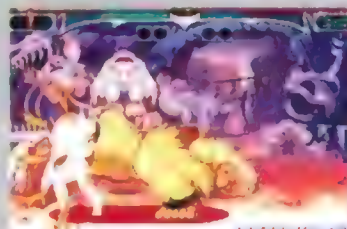
### キャラ限定パターン 飛び道具の連発



飛び道具を持っているキャラクターは中~遠距離から連発するだけで大ダメージを与えることができる。レイレイに限り強の暗器砲を使おう。弱と中はガードされてしまうぞ。

### ガードキャンセルの狙いどころ

飛び込み強Pの着地後にビッグタイフーンを出してくるクセがあるので、ガードキャンセルはそこで狙うといいだろう。また、立ちガードを固めて、ダッシュ強に狙うのもいい手だ。



一度は試みれば必殺技がわかる。このようにして必殺技のタイミングを掴むことができれば、プレイヤーの勝率は上がるだろう。





# VS CPU フォボス

9人目に必ず出現する最強のガーディアン。高い攻撃力と、派手な闘い方が特徴だ。ラスボスまであと一歩。

## 感情を持たない殺人マシンを倒せ!

CPUフォボスは特に変わった戦法をとらず、相手の動きに合わせて臨機応変な対応を冷静にとってくる。逆にそれだけ攻めにくいということにもなるが、勝機はある。注意したいのは前触れもなく放たれるプラズマレーザーで、跳び込んだ時に迎撃用に使われるぞ。



勝たせればチェーコンボを返ってくる。めくり攻撃も仕掛けてくるのでガード方向に注意。

EX 必殺技はこう決める!

**DONOVAN**

**LEILEI**

**DEMITORI**

**GALLON**

**VICTOR**

**ZABEL**

**MORRIGAN**

**ANAKARIS**

**ELICIA**

**BISHAMON**

**AULBATH**

**SASQUATCH**

**PHOBOS**

**PYRON**

### 基本パターン①

#### 相手の跳び込み攻撃を待つ

CPUフォボスは跳び込み攻撃を仕掛けてくることが多いので、対空攻撃が強力なキャラクターは撃墜だけを狙って闘っていこう。しかし、フォボスの跳び込み攻撃は意外に速いので、跳んだのを確認してすぐに出せる技でないと迎撃は難しい。また、攻撃判定の発生も早くなくては、相手の攻撃が先に当たってしまう。コマンド入力の手間と判定を考えると、デミトリのデモンクレイドルが限界だろう。無敵時間のないドノヴァンのイフリースードなどはちょっとつらい。



### 基本パターン②

#### 空中ガード後に反撃を狙う

基本パターン①が通用しないキャラクターを使っている場合はこちらのパターンを使うといいだろう。相手の跳び込みを待つまではパターン①と同じだが、そのあとが違う。相手の跳び込みに合わせてこちらも跳ぶ、そして相手の攻撃を一旦空中ガードして、その硬直が解けたらすぐに技を出すのだ。横方向に攻撃判定が発生する技を出すのが望ましい。うまくいかない場合は画面端でやってみると成功率も上がるだろう。この場合跳ぶ方向は後ろで、出す技はなんでもいいだろう。



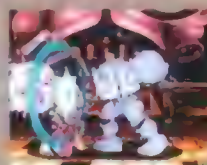
### キャラ限定パターン

#### 飛び道具を連続的に当てる

デミトリ、モリガン、サスカッチ、パイロンの4キャラだけが可能なパターンだ。相手を転倒させて、その起き上がりに飛び道具を重ねる戦法なのだが、各々のキャラの飛び道具はヒット後の効果が違うので、その出し方が変わる。デミトリとサスカッチは飛び道具で燃焼（凍結）後に重ねるように出し、モリガンは中距離から連続して出し続ける。パイロンは飛び道具ヒット後に相手は転倒するので、起き上がる場所を仮定して次の飛び道具を放つ必要があるのだ。



### 基本パターン③ ダッシュ攻撃を待つ



しゃがみガードを固めているとフォボスはダッシュ攻撃を仕掛けてくることがある。その攻撃が強Pや強Kなら、ガード後に反撃が可能となるぞ。

### ガードキャンセルの狙いどころ

フォボスは接近戦になるとチェーコンボを発動してくる。それはこちらがガードしていても行ってくるので、その時はガードキャンセルを狙ってみよう。



ガードキャンセルの狙いどころは、相手の攻撃がヒットした瞬間。この瞬間にガードをキャンセルすると、ガードキャンセルの判定が入り、相手の攻撃がキャンセルされる。





# VS CPUパイロン

ヴァンパイアハンターのラスボスはこのパイロン。こいつを倒せば、ついに念願のエンディングだ！

## 宇宙の支配者の強大なパワーをねじ伏せる！

CPUパイロンは飛び道具のソルスマッシャーを牽制や対空にうまく使い、こちらの動きを封じ込めてくる。接近戦では、立ち弱P→中P→強Pといった視覚的に痛々しいチェーンコンボが得意だ。つかみどころのない戦術を展開してくるが、攻め入る隙はあるぞ。



ジャンプしたあとで後ろに索子バズマッシャーを放つ。1度にはいける。2度には必ず当たる。



1度にはいける。2度には必ず当たる。

### 基本パターン①

#### 跳び込みを待つ

積極的に跳び込んでくるCPUパイロンには、それを待って対空攻撃で迎撃する戦法が有効だ。ソルスマッシャーは後方ジャンプに出し、前方ジャンプの時は減速に出してこないで安心して対空攻撃を繰り出そう。転倒させたあとの移動起き上がりがないので、撃墜したあとも気を抜かないこと。



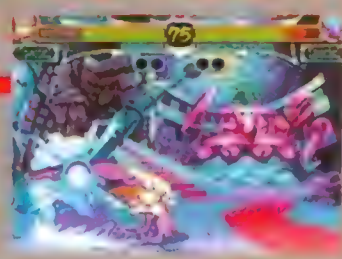
この前方ジャンプは、このまじ技を出して「な」を飛ばす。じやなくても減速でとらえて

### 基本パターン② ギャラクシートリップ後にチェーンコンボを狙う

ダメージを与えていくと、そのうちパイロンはギャラクシートリップで連続ワープ始める。出現する位置はランダムだが、こちらの目の前に現れることもあるので反撃が可能となるのだ。出現する前触れが見えたら連打の利く弱攻撃を重ねておくか、タイミングよく技を重ねてチェーンコンボへつなごう。

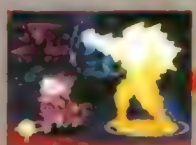


前触れが見えたら、技を重ねるのは楽。これからチェーンコンボへつなぐのが楽。

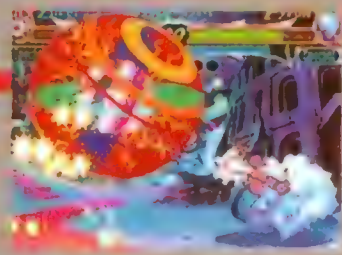


### 基本パターン③ コスモディスラプションに反撃を狙う

CPUパイロンはゲージが溜まると、すぐにEX必殺技を使用するクセがある。中距離から突然後方ダッシュするのがその前触れだ。しかも、溜め時間を最も多く必要とする北斗七星を出すので、余裕を持って反撃ができる。反撃にチェーンコンボを使うと、その反動で接触する恐れがあるので、投げ技を決めよう。



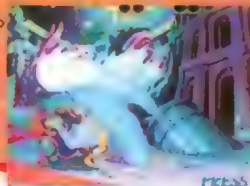
このEX必殺技は、このまじ技を出すのが楽。



## EX必殺技はこう決めろ！

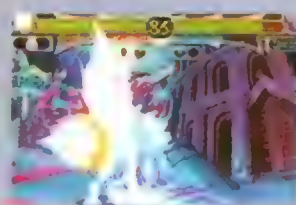
ドン・モリガンは出た瞬間、ソルスマッシャーはコスモディスラプションに合わせると、必ず当たる。	ドン・モリガンは出た瞬間、ソルスマッシャーはコスモディスラプションに合わせると、必ず当たる。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。
コスモディスラプションの前触れで後方ダッシュを確認したら、すぐに地響きを出して、必ず当たる天雷破は、このまじ技に有効だ。	コスモディスラプションの前触れが見えたら、ダンシングフラッシュとブリーズ・バズマッシャーを出しても構わない。

CPUパイロン戦で注意したいのは、接近戦で仕掛けられるチェーンコンボだ。これにはパンチとキックの2通りの選別がある。パンチによるチェーンコンボはしゃがみガードでいいが、キックのほうでは立ち中Kがしゃがみガード不能になっているのだ。そのあとの強Kをくらわないためにも中Kは立ちガードすること。



### ガードキャンセルの狙いどころ

パイロンの立ち強Pは、それだけで5回の攻撃判定が発生する。つまり、これをガードさえできればガードキャンセルの最大のチャンスになるというわけだ。さらにCPUパイロンは立ちパンチのチェーンコンボを好んで使ってくるので、狙う価値は十分にある。もちろんチェーンコンボは連続ガードとなるので入力も手軽だ。





# ビギナー向け

# VS CPU基礎講座

これは格闘ゲームにまだ慣れていない青い果実くん達に贈る基礎講座。ハンターにおけるCPU戦の常識を指南するので、頭の片隅にでも記憶させておこう。この知識を貯えたらARCADEモードへ殴り込め！

## 跳び込みを狙うとき

まずは攻めの要となる跳び込み攻撃の常識を覚えよう。跳び込み攻撃とは、前方にジャンプしながら行う攻撃で、移動も兼ねているために重宝する手段だ。しかし、適当にジャンプしても攻撃が届かない場合がある。その時はすぐまたジャンプすればいいが、CPUはそれを待ってはくれない。自分の使うキャラクターのジャンプの飛距離を覚えて、相手に攻撃が当たるようにジャンプできるようになろう。次に、ジャンプしたら攻撃を出すわけだが、ジャンプ攻撃にもリーチや、攻撃判定の持続時間の長短がある。詳しいことは後々覚えていけばいいとして、とりあえずジャンプしたらすぐ弱威力の攻撃を出して、ジャンプの下降時に強威力の攻撃を出すようにしていこう。



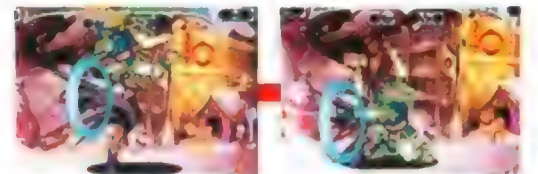
相手の目線へ着地するようにジャンプする。相手も動いているので距離は難しいが最初は相手と重なる感じで跳べばいい



やみくもに跳び込み攻撃を仕掛けても意味はない。隙を見せるとCPUに反撃されるのだ。あまり近から跳んでも相手を跳び越してしまう。敵に背を向けるのはとても危険だ

## ガードを固めるとき

攻撃よりも先に防御に慣れることをオススメしたい。簡潔にすませるが、相手がジャンプした時は必ず立ちガードし、地面へ着地したら必ずしゃがみガードすること。まずはこのガード方向の切り替えを頭と指に覚えさせよう。



相手がジャンプしたらなにがなんでも立ちガードすること。対空攻撃なんて覚えるまえにまずは防衛を固めること。ジャンプ攻撃のあとには必ずしゃがみガードする。必ず立ちガード方向を替えず戦法もあるが、まずこの順番で防衛を

## 相手の起き上がりには近づかない

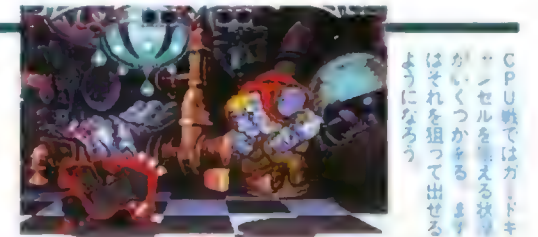
しゃがみ強キックなどで相手を転倒させたあとは、すぐにその場を立ち去ること。そうしないと起き上がってくる敵に投げられてしまうのだ。仕切り直しをするには、後方にジャンプするか、後方ダッシュしよう。敵が起き上がったら再び闘いを再開する。間違っても敵の起き上がりに跳び込み攻撃を仕掛けたりしないこと。



起き上がりに弱技を連打しても無駄。CPUは確実に投げを決める

## ガードキャンセルを覚えよう

初心者が後ずさりするシステムのひとつ、ガードキャンセル。対人戦ではこれが使えないと話にならないがCPU戦でその必然性はない。しかし、使えればなにかと便利ではある。いつかは対人戦で勝利したいと目論んでいるなら、CPU戦でコツをつかんでおくのもいいかも。今回のCPU攻略ではガードキャンセルを狙いやすい状況を敵キャラクター別でピックアップしているので参考にしよう。それだけじゃ覚えられない！という人に具体的な特訓例を……。まず対戦モードで、ビクトルとパイロンを用意して、パイロンのゲージを溜めてESソデアックファイアを出す（→・↓・↑・P同時押し）。それをビクトルにガードさせて、↓・↑・←・Kと何度も入力だ。慣れてきたら入力回数を減らしていこう。



CPU戦ではガードキャンセルを覚える状況はいくつかある。まずはそれを狙って出せるようになる



## 跳び込み攻撃を迎撃するとき

今回の攻略では「跳び込まれたら対空攻撃で落とす」などと、ビギナーには困難なことが簡単に書かれている。実際にその技を出しても撃墜できないかもしれない。が、それはやはりタイミングが悪いのが原因なのだ。使う対空技にもよるが、最も大事な要素として、相手の滞空時間と自分が使う対空技、それと間合いが挙げられる。ベストなのは、出した対空攻撃の先端が跳び込んできた相手に空中で当たることだろう。右の表に挙げられている技は、対空攻撃として使える技なので、対空攻撃で落とすという言葉が出てきたら、自分の使っているキャラクターを表から探して、とりあえず指定の技を出してみよう。

ドノヴァン	イフリースード	アナカリス	しゃがみ強(P) しゃがみ中(P)
レイレイ	方向キー前強(P)	フェリシア	遠距離立ち強(P) ローリングバックラー
デミトリ	デモンクレイドル 遠距離立ち中(P)	ビシャモン	立ち中(P) 鬼突動
ガロン	しゃがみ強(P) クワイムレイザー	オルバス	遠距離立ち強(P) トリックフィッシュ
ビクトル	しゃがみ電撃強(P) キカバーン	サスカッチ	しゃがみ強(P) ビクタワース
ザベル	しゃがみ強(P) 方向キー前強(K)	フォボス	遠距離立ち中(P) 遠距離立ち強(P)
モリガン	シャドウブレイド 遠距離立ち強(K)	パイロン	しゃがみ強(P)

次号はいよいよ対戦攻略！ 1209600秒 待たれよ！



新作ソフトを予約した場合は、  
200円引き致します。  
スーティーバイⅡを予約された方は  
自動的にキャンペーン応募者となります。

SEGA専門店  
消費税不要!!  
(全商品税込)

# サタ

☎03-3258-9051 [代表]  
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル  
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サタ  
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

## セガサターン 31,800円

### ■新作ソフト

ヴァンパイアハンター 2/23	6,000円
サンダーネーク2	6,000円
リリウツカークラフ	6,100円
西洋剣闘士ビタクラフ	5,200円
提督の決断2	5,300円
ゴータ2	3/1 6,000円
新世紀エヴァンゲリオン	5,200円
バーチャコップ「敵」再臨	7,000円
ザ・タワー	6,000円
バーチャフォース2	6,100円
モータルコンバット2	5,200円
ハイパーリアクションR	6,000円
ロードランナー	5,200円
ガンリフォン	3/15 5,200円
ストリートファイター2-ムビー	6,000円
クイズ365	6,000円
ZORK1	5,200円
バーチャルカジノ	5,200円
ファイナルファンタジーR	7,800円

フィッシング甲子園	6,000円
アンパンマン0	4,300円
FIFAサッカー96	5,200円
リングリバーストーリー	5,200円
ワイルド大作戦 作戦ファイル	4,400円
ウイニングポスト2	3/22 8,800円
エマージェンシー96	7,800円
カリバーボーイ	6,100円
くっちゃんおまじ	6,000円
水戸黄門 風雲再起	5,200円
ハイオクタン	5,200円
パンサードラグーン2	5,200円
マイ・ベスト・フレンズ	6,000円
キングオブファイターズ96	3/28 7,000円
WORLD CUP GOLF 3/29	5,200円
テココン5	5,200円
三国志英傑伝	7,800円
タイタンウォーズ	5,200円
ビクトリーゴール96	5,200円
エンジェル リップス	6,000円
信長の野望リターンズ	5,200円
ルパン三世マスタースファイル	5,200円
グラディウスD	5,200円
アンジェリクススペシャル	7,000円

ドラゴンフォース	5,200円
スナッチャー	5,200円
HORROR TOUR	5,200円
麻生剛毅生スベシヤル	5,200円
きんぱにーブルミュール 4/5	5,200円
3X3EYES 電撃公主S	7,000円
スーチャーバイ2	7,000円
七つの秘蔵	7,000円
アルパドローセシイ外伝 4/6	5,800円
DX人生ゲーム	5,200円
Dの食卓	3,800円
F1 ライブ	4,800円
Vゴール	2,800円
XMEN	5,200円
永世名人	3,800円
ウイニングポスト	3,800円
ガーディアンヒーロー	5,200円
海底大戦争	4,800円
ガンバート	5,200円
輝水昌伝説アスタル	2,800円
球転界	2,800円
グランチェイサー	2,800円
クリチャシヨック	6,000円
グレイテストナイン	3,800円

クロックワークナイト(下)	1,800円
クロックワークナイト(上)	1,800円
ケム達の達人	4,800円
結城	5,800円
ゴータ (GOTHA)	1,800円
機上パロディウス	4,800円
ゴジラ	5,200円
シャイニングウィダスM	3,800円
符帳まつり	5,800円
真・女神転生	3,800円
真・女神転生	2,800円
水戸黄門	2,800円
スーチャーバイ2	2,800円
スーパーリアルベースボール	7,000円
ストリートファイターROF	2,800円
ストリートファイターZERO	5,200円
スラムダンク	3,800円
セガラリー	5,200円
ゲイダロス	2,800円
卒業	4,800円
ダークシード	1,800円
タマ (TAMA)	1,800円
ダイアス外伝	3,800円
ちびまる子ちゃん	3,800円

ツインビーヤッホー	2,800円
デイトナUSA	4,800円
デジタルピンボウル	4,800円
天地無用I	3,800円
熱血闘士	2,800円
ファイプロ外伝	2,800円
バーチャファイター	2,800円
バーチャファイター2	6,100円
バーチャファイターリミックス	2,800円
バーチャルハードドライブ	2,800円
バーチャルレーシングSS	4,800円
バトルモンスター	2,800円
パンサードラグーン	4,800円
ファイナルファンタジーII	3,800円
ぶよぶよ通	3,800円
プリンセスメーカー2	7,000円
ブルーシード	2,800円
ボボイとへべれけ	1,800円
魔法騎士レイアース	2,800円
ミスト	4,800円
ゆみみくすりミックス	1,900円
リグロードサーガ	2,800円
レイヤーセレクション	4,800円
レースドライビング	2,800円
ロボピット	4,800円

ワールドアドバンス大戦略	6,800円
ワンチャイコネクション	1,800円
周辺機器	
ファイタースティックX	3,200円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクトJX-S3 (S付)	2,200円
AVセレクトJX-5	2,200円
SSコードレスセット 3/28	4,300円
フィンオペレータ	17,900円
サタンパット	2,200円
ネリリアルアーケードスチック	3,500円
パワーメモリ	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチタミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ムービーカード	17,800円
オリオンスティック	4,800円
ビクターCDデコーダ	15,800円
フォトCD SS	3,400円
ミッションスティック	7,000円

## メガCD 2 11,800円

### バックアップRAM 4,600円

シャドウラン 2/23	5,800円
サージュラスライク	4,800円
アフターバーナーIII	1,800円
アルチャー	1,800円
アルスラン戦記	800円
アランクサンダー	1,800円

AX101	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウイングコマンド	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江戸川乱歩探偵CD	1,800円
銀狼スペシャル	1,800円
★ぎんぎんあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラッシュディスク (4ソフト入り)	800円
★元祖伝説 (ジンギスカン) CD	1,800円
ザサードワールドウォー	1,800円

サンダーstorm FX	800円
★サンダーホーク	3,800円
シューティング	1,500円
シャドウオブビースト2	2,800円
★シムルツシルト	3,800円
★シルキーリップ	2,000円
ジャガー XJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD三国志3	1,800円
真・女神転生 CD	2,800円
スイッチ	1,800円
スーパブレッド	2,800円

ソウルスター	1,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	1,800円
ダブルメイツ	1,800円
天舞美ガCD	100円
Vay CD	1,800円
デトネーターオーガン	1,000円
デスプリンガー	2,000円
デバスター	900円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	1,800円

ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ (CD付)	1,800円
ノスタルジア	800円
★信長義経伝 (CD)	2,800円
バトルコプス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリウム	1,500円
ブライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブレイ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円

ファイナルファイト	500円
ヘビノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコスモ	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバット CD	1,800円
★ゆみみくすり	2,800円
らんま1/2 (500円分テレカ付)	2,800円
リーサルII (続付)	2,800円
リーサルIII (ソフトのみ)	500円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダーダック	300円
惑星ウッドストック	300円

## メガドライブソフト

### MD2本体 6,900円

魔導物語I	3/22 5,800円
MDベビガンゴ	3,800円
アークスオデッセイ	2,000円
アウトラン	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
イース III	2,800円
イチダントアール	2,800円
ヴァリウス III	2,000円
ウィザードオブエモータル	2,000円
ウィクセン367	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ウルフフォード	2,000円
宇宙戦艦ヤマト	2,800円
英雄伝説 II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エイリアンソルジャー	2,800円
エグザイル	2,000円
エコーダフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117 ステルス	3,800円

LIXX アタックジョー	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレズ	2,800円
火道	2,000円
銀狼伝説2	2,000円
キングダムオブエモータル	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングオブザサンダー	2,800円
キングコロッサス	500円
空牙	2,800円
クライング	2,000円
グランドスラム	2,800円
クールドバスター	2,800円
グレイランサー	2,800円
ゲインランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コラムス	2,000円
コラムスIII	2,800円
ゴルドンアックスII	2,000円
ゴルドンアックスIII	2,000円
サージンクオーラ	3,800円
サイドボケット	3,800円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
サンダーブレード	1,800円

三国志 II	2,000円
新・夜叉明義典	500円
紫雲集	1,800円
シーザーの野望 II	2,800円
シャドウオブビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀豪ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジノ	1,000円
★新世紀エヴァンゲリオン	2,800円
スーパー忍 II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリーオブア	2,800円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGP II	900円
スタークルーザー	900円
スペースハリウッド II	2,800円
ゼロウイング	1,800円
ゾウゾウゾウ	1,500円
ゾニック II	1,800円
ゾニック III	2,800円
ゾニック&ナックルズ	2,800円
ゾニックピンボール	2,000円

ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	2,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	2,800円
★ダイナブラザーズ II	2,800円
ダイナマイトヘッディ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
ダーナ女神誕生	1,800円
グライアス II	2,800円
ダーウイン4081	1,800円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	2,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
デンジャラスシード	1,800円
ドッジボール	1,800円
トム&ジェリー	1,000円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	2,800円
ドラゴンボールZ 外伝	2,800円
中島スーパーライセン	2,800円
忍者武蔵伝説	500円
信長の野望	2,000円
パーティークイズメガQ	2,800円

ハイブリッドフロント	2,800円
バチンコクニヤン	2,000円
バッドオーメン	800円
バトレイバー	2,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンスター	1,800円
ビーストウォリアーズ	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
V-R	2,000円
★ふしぎの海のナディア	2,800円
ファステスト1	500円
ファンタシースターIV	2,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ぶよぶよ	1,900円
★ぶよぶよ通	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ベアナックル II	2,000円
ベアナックル III	2,800円
ベーパーボーイ	1,800円
北斗の拳	2,000円
ボビュラス	700円
ボールジャックス	500円
マールマッドネス	2,000円
マスターオブマスター	800円
まじかるタルートくん	2,600円
まじかるハット	300円

マジンサーガ	1,800円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の剣	2,000円
港のトレイジア	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキー&ミニニア	1,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
ライトクルセイダー	3,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサー II	5,800円
ランバート	2,000円
乱世の覇者	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターダージュニングスター	2,800円
★レススルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	1,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダー II	900円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円
ミッキーマニア	2,800円

## 32Xソフト

スターウォーズ32	2,000円
カオティック	2,000円
サイバースロー	2,000円
スペースハリア32	2,000円
デニス	2,000円
フレッドカプルスゴルフ	2,000円
モータルコンバットII	2,000円
バーチャレーシングデラックス	2,000円

## GGプラスワン 10,800円 (税込)

バーチャファイター 3/29	3,600円
ルナ	4,300円
3000円 コーナー	
ガンバレルビー	
キネティックコネクション	
ザ・プロ野球91	
3000円 コーナー	
ドラゴンクエスト	
ファンタジー	
クラッシュダミ	
ドッジボール	
ドラゴンクエスト	
パット&パター	
エターナルレジェント	

ドラえもん	
テンボ	
1,500円 コーナー	
アレスタ II	
クレヨンしんちゃん	
クイズギャザイト	
ココロラキッド	
コラムス	
自己中心派	
新ギア	
GGリーグ'93	
リスターダージュニングスター	
ドナルドダック II	
ドラゴンクエスト	
パット&パター	
エターナルレジェント	

ワールドダービー	
ソニックドリフト I	
ソニック II	
タントアール	
マクドナルド	
モナコGP II	
なぞなぞ3	
なぞなぞII	
ミッキーマニア II	
3,000円 コーナー	
シャイニングフォース外伝 I	
シャイニングフォース外伝 II	
電撃伝説	
女神転生外伝	
パット&パター	
ファンタジー外伝	

SDガンダム	
ラストパイブル	
ロイヤルストーン	
レイアース2	
まどうA	
GG周辺機器	
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ビクウィンド	1,500円
カーアダプター	2,500円
針電ケーブル	1,000円
カーアンテナ	1,000円

## MD周辺機器

ビデオ入力コードI	800円
A/CアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	500円
6 Bパッド達人	2,000円
RF I	1,600円
コードレスパッド	1,000円
ワンダーメカデコーダー	2,800円

●商品の配送手数料、1 コ目は800円です。2 コ目 から1 コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456 (TEL.03-3258-9051 受付10:00 ~19:30) ●書留の場合はおつりのないようお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。





# Nude na HARD

## PART 14

### 読者の便利Q&A特集

Q1

●RGB15ピン入力端子付きのパソコン用ディスプレイに、サターンを接続することはできるのでしょうか。  
(滋賀県・岸村さん)



A1

セガから純正のRGB21ピン用ケーブルが発売されたということで、「パソコン用ディスプレイに接続するには?」といった、RGBに関する質問がいちばん多くなり、改めてサターンユーザーの「画質」に対する関心の高さを感じている。

単刀直入にお答えすると、モニタの水平同期周波数が15.75KHzに対応していれば、C-SYNCを同期分離したのち表示することができる。(テレビ)モニタが上記のスクアン周波数に対応しているかを知るには、取扱説明書の「水平同期(走査)周波数」または「H-SYNC」の対応欄を参照すればOKだ。ただ、現在販売されているパソコン用モニタの多くは15KHzに対応しておらず、24K~31KHz以上のスクアンを前提としたものがほとんど。もし、昔から所持しているものや中古屋で見かけたものが15KHzに対応していたら、それ

入力するコネクタの形状は、上のD-Sub15ピンでなければならない。しかし、最近のパソコン用モニタは下のジョーシクD-Subタイプが多く、表示不可能だと思っていだらう。例外として、ソニーのディスプレイテレビ「パワーワイド」には表示できる。でも、高価



はかなり貴重品と言えるかも。

しかし、それがあってもコネクタを21ピンから15ピンに変換しなければなりません。市販品も発売されていますが、ちょっと高価なので自作してみるのもいい。要望が多ければ方法を記事にしようと思っている。

標準(NORMAL)(水平走査周波数15KHz)・高解像度(水平走査周波数24KHz、31KHz)の3モード切替機能

テレビ放送受信、ビデオ再生(NTSC方式)	水平15.75KHz、垂直60Hz
パーソナルコンピュータのディスプレイ用	水平15~17KHz、22~26KHz、28~34KHz、垂直55~80Hz
キャプテン画未用、文字放送、スクアンコンバータ等	水平15.75KHz、31.5KHz、垂直60Hz

テレビビデオモード時は、標準(NORMAL)モードに固定

広帯域ビデオ回路、広帯域ディレイラインおよび高解像度のブラウン管の使用により水平解像度500本(ビデオ入力時)を実現しています。

ドクターKが所持しているNECのマルチスクアンモニター「PC-TV472」のマニュアルから。このように、15KHz対応の記載があればゲーム機の映像を映すことが可能だ。

今回は読者のみなさんから届いた質問や要望のお便りにお答えすることにした。このコーナー宛てに編集部へ寄せられたハガキや封書は私がすべて目を通していき、テーマを決める際の参考にもしているが、スペースなどの問題でまだ採用できないものも多々あるので、それらの解決手段としてQ&A特集を急きょ組んでみたというわけだ。あまりハガキをためすぎて、ネタがサビついてしまうのももったいないからなあ……。

Q2

●サターンにヘッドフォン出力はつけられませんか(北海道・金山さん)

A2

もちろん作れないことはない。例えば背面のA/V出力を利用し、外付

けボックス内でヘッドフォンアンプの利得調整をして音を聴くことになる。ただし、この端子部分からは電源が直接取れないので、ACアダプタを使って電源を供給することになる。この方法だと本体内をいじる必要がないので、初歩工作には理想的な方法だろう。

Q3

●専門用語について、わかりやすく説明してください。「アーキテクチャ」「レンダリング」「テクスチャ」など。(富山県・黒谷さん)

●ゲーム機の性能を表す「～ビット」という言葉と、メモリが「～メガビット」だという意味は全然違うんですか。それと、専門の人に「バイト」は「ビット」の4倍だと聞いたんですが、ということは512Kバイトは2メガビットということですか？

(山梨県・荒木さん)

A3

まずアーキテクチャですが、「設計思想」という意味。レンダリングやテクスチャは、3次元グラフィックスを処理する過程を表す用語で、テクスチャはポリゴンで構成された物体の表面に2次元で描かれた模様や絵柄を貼る処理。レンダリングは3次元データを映像化するのに必要な処理工程のことを言う。だから、テクスチャ処理もレンダリング工程の一部分ということになる。

次に、～ビットという言葉は、2進数の1桁を示す単位で、16ビットは2進の16桁——つまり、10進で表すと2の16乗で65536となる。

基本的に、CPUやメモリに使われるビットという単位は、なんら変わらないが、CPUの場合は一括で扱える桁数、バス幅は信号線の本数(一度に信号のやり取りができるビット数)、メモリは2進データを格納できる総容量だと覚えておけばいい。理解しにくいとすれば、CPU、バス幅、データ転送レート、メモリetc……それぞれにニュアンスが少し違うことだろうか(わかってしまえば、単純なことなんだろうけど……)。

そして「1バイトって4ビット」だが、これは間違っているのに注意すること。1バイトは8ビットで、512Kバイト=4Mビットになる(いったい「専門の人」って誰だ!/)。

専門用語は、みんなもわかるだろうと、当たり前のように使ってしまうので、反省したい。ただ、こうした用語は一般化し始めてもいるので、辞典などできっちりチェックすることをお勧めする。



## Q4

●某ゲーム誌で「サターンとプレイステーションで同じ音を出すとサターンのほうが1/4悪い」と書いてあったのですが、実際のところどうなんですか？（静岡県・山下さん）

## A4

●記事を直接見ていないので、どんな説明がしてあったのかわからないが、たぶんPCM（アナログ信号をデジタル信号として記録または伝送する時の方式の1つ）とADPCM方式

の差を書いていたのだと思う。

両ゲーム機とも、公表されているサウンド用メモリは4Mビットだが、サターンはPCMという非圧縮方式、プレイステーションはADPCMという圧縮方式でデータを扱うため、同じクオリティでサンプリングした

データをメモリに格納すると、プレイステーションのほうが2倍～4倍くらい多くのデータを詰め込める。だからと言って一概に、「4倍の差がある」とは言えない。詳しくは「デジタルオーディオ」と題してやろうと思っている。

## Q5

●サターンはCD-ROMドライブには専用チップ「SH-1」が搭載されていますが、それはどんな効果があるのでしょうか。CD起動に、そんな高価な代物は必要ないと思うんですが……。

（京都府・P.N.早朝の宅配屋さん）

## A5

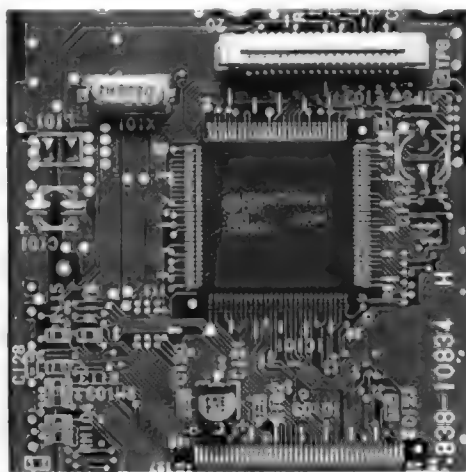
●SH-1は、主にCDドライブのコントローラとしての役割を担っていて、ただ起動させるためのデバイスではない。CPUであるSH-2にCDドライブの制御をさせていたのでは、無駄な負担をかけてしまう。

普通の音楽用CDプレイヤーにはCDドライブを制御するための汎用コントローラが搭載されているが、プロテクトの検出やその制御など、さまざまなフォーマット再生をしなればいけないゲーム機のドライブに汎用コントローラは使いにくいのだ。かといって、コントローラをカスタムで作るとお金がかかり、本体のコストに響いてしまう。なら、コントローラとしても使えるチップをということでSH-1マイコンが使用されている。

そもそもSH-1は、CDドライブ全般の制御も考慮に入れて設計された組み込み用マイコンで、デバイス価格もそれほど高価ではない。だから、決して無用の長物ではなく、立派にCDドライブのコントローラとして役割を果たしているのだ。ちなみに、プレイステーションにもモトローラ製のCPUがCD制御用に搭載されている。

CPU＝高価というイメージが根深いんでしょうかね。SH-1はそれほど高くはないので、決して無謀な投資ではないのだ。設計上、SH-1をゲームの処理用CPUとして使うことはできないが、それを不満に思うのは賢人というもの。

CPU＝高価というイメージが根深いんでしょうかね。SH-1はそれほど高くはないので、決して無謀な投資ではないのだ。設計上、SH-1をゲームの処理用CPUとして使うことはできないが、それを不満に思うのは賢人というもの。



## Q6

●「NINTENDO64は64MビットのROM容量で、70万ポリゴン/秒の描画が可能」と某雑誌に載っていたんですが、そんなにポリゴン表示なんてできるんですか？ 気になって夜も眠れません。（広島県・連鎖魔さん）

## A6

●「夜も眠れません」という最後の言葉が気に入ったので採用した（笑）。

NINTENDO64（以下N64）がらみのお便りも結構届いていて、この情報にはかなり関心がありそうだ。

N64のハードとソフトは、去年末から今年の初めにかけて各誌で報道され、写真を見た人も多いだろう。ハードは、VR4300をコアにしたCPU1個、サウンドとグラフィックス処理を行うRCP（Reality immersion CoProcessor）1個、18Mビット

のRambusDRAMが2個、合計4個の主要チップで構成されていて、大幅なコストダウンを図っている。

実際に動いているソフトを見るとグラフィックの粗が出にくく、レンダリング系の処理に長けているようだ。テクスチャが拡大されても画素が粗くならない点は、正直言ってさすがである。奥行き感も申し分ない。

さて、ポリゴン数だが、任天堂が正式発表したわけでもないし、どこから70万ポリゴン/秒という話が出たのだろう。私も、フルにエフェクト処理を施した場合のミニマム値が約10万ポリゴン/秒という話を聞いたことはある……（定かではないので鵜呑みにしないように）。いずれにしても、どのような条件での数値かが明らかになっていなければ、単純に比較することはできない。N64に関しては、発売されたら詳しく解剖するつもりなので、もうちょっとのご辛抱を！



主要チップがたったの4個で構成されるN64。日本ではR4300の製造ライセンスをNECしか取得していないし、18MビットのRambusDRAMもNECと東芝のみ量産していることから、N64の製造はNECが強く関係していると見ていいだろう。さらに、CPUとRCPが0.35ミクロンの最新製造プロセスで作られていることを考慮すれば、なおさらだ。

## ドクターKのHARDな日々

カートリッジスロットとCD-ROMを併用したシステムTwin Advanced Rom Systemの登場には驚かされました。技術的というのではなく、こういう手法を使ってくるのが意外と早かったことに対してだ。既存のゲーム機ではサターンにしかできない芸当だろうし、N64が磁気ディスクの発売後に思い描いていた構想を一足お先に実現した点で、かなりポイントが高い。「技あり」といったところか。誤解のないよう一言付け加えさせてもらえば、プレイステーションも拡張コネクタを利用すれば同じことをでき

なくもなけど、「カートリッジ方式の使い勝手の良さ」を考えると、やはりサターンに軍配が上がるでしょう。

いつになく、真剣な話をしましたが、今後もカートリッジスロットの利用方法から目を離せないってコトですな。

ところで、ハガキの中には「コントローラの自作や周辺機器改造のコーナーを作ってください」というものも多数見られますが、コレは無理ですネエ。これは技術的な問題ではなく、安全性、つまり「工作を行って万が一失敗したときのリスク」を

考えてのことです。それに、改造をしたものはメーカー保証もなくなります。それを「本人の責任において改造してください」と、軽々しい注釈で記事にすることはどうかと思うのです。では、周辺機器の製作ならいいのか、ということですが、本体を直接いじらないぶん、失敗しても本体にまで危険が及ぶ可能性は低くなります。もちろん、セロとは言い切れない……。この「安全性」と「読者の技量」を天秤に掛け、「本人の責任において——」と判断できる「レベル」のものであれば、製作記事も

いいかと私は思っています。

ちょっとマジな話になってしまったけど、乞うご期待ってことですね。もし実現しなかったら、ハードマニア御用達の同人誌でも作りましょうか（な～んで……ウソウソ）。

質問や要望も今までどおり募集していますが、感想や自分で作ったハード類の自慢（写真入りだとグー）なども、幅広く募集します。封書でも可。なお、採用されてもプレゼントはないので過大な期待はしないでね。（K）

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6-2F  
ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部  
「NUDEnaHARD」係



ゲームが  
好きで好きで  
たまらない

vol.9

# YAMATO SAWAMURA BLOW

BLOW/沢村大和

3人のサウンドユニット「BLOW」でゲーム音楽を担当。また、田嶋聖吾や柳澤愛子らに楽曲を提供する。個性を愛する彼の趣味は、ゲーム、パチンコ、映画鑑賞、読書など「1人黙中できるもの」。03年ソロシングル「夢一夜」も好評発売中。



## 物知り野郎になった俺様

今年もあと残すところ8か月で終わる今日この頃。皆さんいかに過ごすごでしょうか？ あなたのドリームウェットの友。沢村大和だ！

前回、俺は日本にいなかったのがギターの野郎中に書いてもらったが、今回からまた俺様が登場するぞ。

みんな嬉しいだろう！ 嬉しいに違いない！ というわけで、俺様は10日間JAPANを離れていたわけだが、ロスで1日だけ仕事をしてあとはずっと遊んでいたのだ！ まずラスベガスに行き、読者のみんなに素晴らしいプレゼントを買うための資金を調達する作戦を立てたのだ。最初は小さく賭けようと思い25セントのスロットマシンをやっていた俺様なのだが、その俺様の元に日本人N氏がやってきて、「せこい勝負しとるのお！ アホちやうか！」という言葉を残して行った瞬間、俺様の心の中で何かかはじけた。俺様はそのまま客がほとんどいない一番レートの高いスロットマシンのコーナーへ行き、無言でスロットを回し続けた。

その結果持っていた数十万をすべて使ってしまった。気づいたときには財布の中には1ドル紙幣が3枚しか入ってなかった。「ラスベガス、そこは華やかな欲望の街。二度と訪れることはないだろう……」

あまりにブルーになってしまった俺様はそのままJAPANに帰るのが嫌で、ハワイに飛んだ。もちろん3ドルしか持たずに。ハワイにいる間のお金はすべて友人の「夜のバビヨンK氏」に借りたのだが、K氏はホモと噂されている人物。「お金なんていつ返してくれてもいいんだから」という言葉がちよっぴり怖かった。そんなこんなでハワイに3日間いたのだが、ハワイでは100年に1回あるかないかの3日間連続大雨で、一度も太陽を見ることもなく3日目が終わり、俺様はJAPANに帰ってきた。「ハワイ、そこは輝く太陽と波音の島。二度と訪れることはないだろう……」

そんな俺様の、今お気に入りのゲ

ームソフトは「アメリカ横断ウルトラクイズ」。都内のレコーディングスタジオに置いてあったのだが、これが面白い！ 最初は暇つぶしのつもりで事務所のK氏と始めたのだが、あまりに面白くて10時間連続でやってしまった。一番でこずったのが最初のゲームでの〇×クイズ。一問間違えるとまた最初からなので、成田空港まで行くのに何百問の問題を暗記したことが……。しかし、俺様達は成田からは強かった。K氏は以前「野球拳」ゲームで相手の出す手のデータを取り、おネエちゃんのパンツまでストレートで脱がしてしまったという人物。成田でのジャンケンがあっという間にクリアし、アメリカへと旅立った。

そこからは2人で大盛り上がり大会！ 「ハワイになんて行きたくないけど行きたいぞぉー」とか、「ラスベガスなんて行ったら人間落ちるけど行きたいぞぉー」とか言いながら、ニューヨークの手前の都市まで行ったのだが、そこから本当に頭が良くな

ないと勝てないようになっているようで俺様達「ビュー」2人組は諦めることにした。

しかし気がつく、2人は「知らなくてもいいことをよく知ってる物知り野郎」に变身していたのだ！ 「アメリカの自由の女神は銅でできていて昔は赤色をしていた」とか、そんなどうでもいいことが頭の中のメモリに溢れかえっていた。それからの俺様達は誰かを見つけるとクイズを出し、誇らしげに教える趣味なオヤジになっていた。もし「ウルトラクイズ」が公開したら注意して見てくれ。東京ドームの〇×を走り回っている俺様がいるはずだから……

しかしこんなに「オンリーユーズ」な俺様がこのゲームで何百問ものクイズを暗記できるのだから「アメリカ横断ウルトラクイズ'96高校受験予想問題版」なんてあれば受験勉強が楽しくなりそうに売れると思うぞ！ まあそんな感じで今回はこの辺にしておいてやろう。じゃ！

## Bob Dob's Favorite



Presented by Ken-I Sigetou

プロフィール：1965年生まれ。情多を拠点にしながら活躍中のDob（トブ：旧名称Date Of Birth）というクリエイター集団でコンピュータ・マニピュレーターを担当。最近では、国内初のエンハンスドCDやゲーム制作も手がけるマルチメディア・アーティスト。家庭用ゲーム機にも精通しており、古くからセガを愛する「セガマニア」でもある。

最近サターンであまり遊んでいないことに気づいた。どうもプレステーションの稼働率が高い、「ナムコミュージアム2」や海外のレースゲームが楽しいし、サターンの1、2月のタイトルに気になるタイトルが少なかったせいだろわか。

振り返れば昨年末の「セガラリー」以降は、「ガーディアンヒーローズ」しか買ってない。僕はメガドライブの「ガンスター ヒーローズ」以来、トレジャー（「GH」の開発メーカー）ファンなので「ガンスター ヒーローズ」なみの爽快感を期待して買った。だけど、ちょっと自分が想像していたゲーム感とは違っていたので、まだ一度しかクリアしていない。このゲームは、ステージクリア後のプレ

イヤーの選択結果によって、ワンバターンになりがちなアクションゲームを何度も楽しませてくれるようないろいろな演出が施されているのだが、手が延びないのだ。僕はトレジャーのゲームには、ワンバターンでも画面がごちゃごちゃになってわけが分からなくなってもいいから、横スクロールのアクションゲームのスピード感や爽快感を求めているのだ。だからと言って、このゲームが面白くないというわけではないので間違えないように（「ガンスター ヒーローズ2」を発売してくれば絶対に買わせていただきます）。

ところで、「BUG ジャンプして、ふんずけちゃって、べっちゃんこ」という長いタイトルのゲームをご存



## 池袋サラのバーチャクラッシュ vol.13

彼女の手首には無数の線が走っていた。どう見ても切り傷の後だ。そのままに目録をもらう。別の裏側にも同じような線が何本も走っている。やばい、この女マジでやばい。線が1本なら過去にいろいろあったのだろうという同情の目で見れるが、彼女の場合は数か所異常じゃない。おそらく精神に異常をきたしている可能性がある。そういえばしゃべり方もおかしい。それつか回っていない。感じた。クスリかもしれない。疑問に思ったことはすぐ聞く癖がある俺は、単刀直入に聞いてみた。

「いえ、これ睡眠薬の副作用なんです。」

たしかに昔知り合いに睡眠薬を飲ませてもらった時、副作用でろれつが回らないことがあった。恐らくそれは本当のことを言っているのかもしれない。だが、クスリの線も払拭できないまま会話は進む。

「しゃあ、その手首の傷はなんか関係あるの？」

とさっきの勢いで聞いてみる。

「フフ、男にノられると、切っちゃうんですよ。」

「おへい、軽かから笑って話さないでくれ。」

「ははは。じゃあ、お嬢さんに惚れた男は大変だね。」

顔では笑っているが、背筋は凍り付いているのが自分でもわかっていて。さらに彼女は、

「池袋サラさんはこういう女どう思います？」

と、来たもんだ。やっかいな質問である。答え方によっては相手を傷つけてしまうし、逆に良い気になられても困る。

振った相手が勝手に手首切るのは構わないけど、俺はそれでどうこうするつもりはないね。責任も負わない。結局切った女が馬鹿見る形になるんだろうね。

と答える。彼女は

「ふん、冷たいんですね。」

と、一言。にっこり微笑む俺。彼女が俺の答えをどう捕らえたのが判らないが、俺は話を本来するべきで

あらうバーチャの道へと移していき

3日後。再び彼女から電話がある。時間は早朝。当然俺は寝ている時間だ。なんでも彼氏と喧嘩をして滅入っているらしく、睡眠薬を飲んでも眠れないらしい。寝ている時に電話で起こされた俺は非常に不機嫌である。だが、相手が女の子のため丁重に断って電話を切る。次の日も電話が鳴った。同じ時間だ。そしてまた次の日も。さすがに疲れがたまってきた俺は、彼女に電話をするなら昼間か、せめて夜の12時ぐらいにしてくれと言う。その時から彼女の電話はフツリと途絶えた。

9月になって俺のベイビーが家に来た。生まれて2カ月の彼は本当に可愛い。「はか親」と化した俺の生活はすっかり彼中心になっていた。

忘れかけていた彼女からの電話が再開したのは10月に入ったころだ。しかも、決まって早朝1時から7時の間。子育てで言うのは非常に疲れるものだ。子供が寝ている時にこ

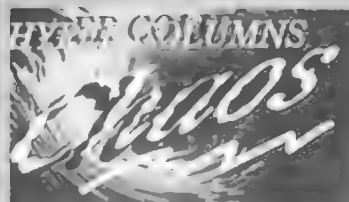
そこちらも寝なければならぬ。そんな時にこない用事の電話で起こされると非常に煩にくる。最中に注意するのだが、忘れた頃にまたかかってくる。

彼女はただ話し相手がほしいだけだろう。それを突っぱねる非情さを持ち合わせていない俺にも問題はあるとは思う。だが、あまりむげに突き放してファミリーに被害が及ぶのもまた怖い。

彼女からの電話は今も続いている。



AOUでハーチャ3見できました。あれはヤバすぎ。またクラッシュしそうです。お金貯めておかないと生活破綻するかも。



## 執筆へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6  
平田ビル2F ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「Chaos(各執筆者名)」まで。

じだろうか。全然話題にならなかったけど洋ゲーの奥の奥の（と言うか海外ゲームなのだけれど）このタイトルを昨年末に買ったのはいいが、プレイして2時間後には行き詰まってしまった。その後もたまに思い出しては挑戦するのだが、いまだに解けない。誰か攻略法を知ってる方がいたら教えてほしい。問題の場所はレベル3の3ステージ目で、泡を利用して右方向に何回もジャンプして渡っていくシーン。3つか4つ目のところで右側の泡に飛んでも距離が届かず飛び移れない。泡が上下に動く反動を利用して距離を延ばそうとしてもダメで（1回だけ飛び移れたのだが、なぜできたのかは不明）、他のルートを探してみたけれど、ここ

を通らないと進めないのは確実だと思う。攻略法を知ってる方は、ハガキで編集部へ送ってくださるか、ニフティ(PXE00206)またはインターネット(Sheget@fat.coa.ra.or.jp)でお願いします。

このゲームは「ソニック」のスピードを超速くして、横にも縦にも奥にも進めるようにした感じ（ちょっと無理があるか）。キャラクターがもろ洋物タイプだから好き嫌いのハッキリ出ると思うが、横スクロールアクションゲームファンならばそこそこ楽しめるのではないだろうか。気になるところはコンティニューポイントはあるものの1ステージが長すぎるので何度も挑戦しようという気がなくなってしまうところだ。

Next Level Man

社長!ついにわが「なりビルヂング」がTowerの称号を受けましたぞ!



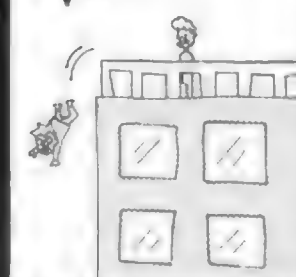
事業が思うようにいかなかった時は何度か自殺未遂を起こさず済んだかな。おれは今昔...ですな。



ホウ、この水が地上80階の飲みか...



このあたり一帯では格闘家等と高きです。





セガサターン版

# バーチャファイター2

## パーフェクトガイド

- ★キャラ別の技解説&戦術解説
- ★対CPU戦&ランキングモードの攻略
- ★デュアルの使用法やコマンドも掲載
- ★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを再録!!



# Virtua Fighter 2

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995



SEGA SATURN  
MAGAZINE編集部 編  
A5判・定価1,100円

**好評発売中!**

# ガーディアンヒーローズ

## パーフェクトガイド



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



SEGA SATURN  
MAGAZINE編集部 編

登場キャラクター45体の技紹介や、ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・定価880円

**セガサターン用、格闘アクションゲーム  
「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!**



# SEGA SATURN

セガサターン・  
ライセンシィ・スペース

# Licensee Space

「スケジュール表にずっと出ているのに、何の情報もないタイトルが気になります……」(東京都・江崎雄一・18歳)という声にお応えして、各ライセンシィに聞いてみた!

## アスキー

大変お待たせいたしました。「時空探偵DD〜Xのローレライ〜」1年以上も発売を延期させていただいておりましたが、グラフィック、シナリオ等すべてをリニューアルの上、いよいよ今年6月に発表いたします。今後の情報をお楽しみに。あと「闘轟」もう少しで完成です。5月に出せると思います。あと、なんだっけ、ほかにもあったような…… (ET企画部 神原)

## エス・ピー・エス

タイトルを発表してからいろいろとサターン用に企画を考えているのですがなかなか先に進まなくて……やっと開発環境も整ってきましたので本年こそは本腰を入れてがんばろうと思います。もう少し時間をください。 (エス・ピー・エス 大和広美)

## NECインターチャネル

CSGIはいかがでしたか? インターチャネルブースに足を運んでくださった皆さま、どうもありがとうございます。次のおもちゃショーに向けてイベント関係もますますパワーアップしますので期待してくださいね。今回発表できなかった「卒業S」や「モンスターメーカー」ですが、現在グラフィックを制作中。近々発表いたします。 (IC・本明)

## ガイナックス

66年、いよいよ……

(広瀬・佐藤)

## サクセス

「ガーディアン・フローズ」「コットン」は、両作品とも、サターンのハードの限界に挑む開発を進めています。どのようなソフトなのか、システム、グラフィックとも、まだ「秘密」です。開発者の熱意がこもったソフトを、楽しみに待っていてください。全力で制作中です。 (サクセス・藤野)

(サクセス・藤野)

## システムソフト

ユーザーの皆さまには気を揉ませてしまって大変申し訳ございません。「大戦略Strikes」は、既に発売されている「ワールドアドバンス大戦略」とは趣向の変わった作品にする予定です。皆さまがもっと驚くような作品に仕上げるべく着々と企画進行しておりますので、もしばらくお待ちください。 (AM開発部・N.N)

(AM開発部・N.N)

## セネラル・エンタテインメント

「TIZ TOKYO INSECT ZOO」は、6月21日一足お先にPS版発売となります。もちろんセネラル版は現在リニューアル中です。「TIZ」がタウニスはPS版とは全く異なるソフトとなり、皆様のお目に留まることと思います。そのため、時間がかかるのです。サターン版「TIZ」を2年後発売!! (宣伝部・タナキ)

(宣伝部・タナキ)

## ソフトバンク

申し訳ございません。長い間お待たせしてしまっている「ARENA」ですが、ただいま鋭意制作中でありませう。え、でもなんで出ないかって? それは、女性のお産のようなもので、時期が来なければ生まれないのです。でも多少妊娠中毒症になってるかも……。陣痛が来たら、サターンマガジンで必ずお知らせします。待っててね。(マルチメディア局・クイーンススライム)

## タイムワナー インタラクティブ

心霊現象師 太郎丸について、ユーザーの方からまたまたご質問をいただきました。前々号の同スペースでゲームのジャンル、主人公の美青年ぶりを紹介させていただきましたが、今回はメインプログラマーの山本氏(とつてもシャイ)に登場してもらいましょう! どうですか? 「試行錯誤をくり返しながら、いいゲームになるように努力しています……。」 (広瀬・O)

(広瀬・O)

## 日本物産

現在ラインナップしているタイトルは4つ。でも、進行しているのは1つだけ! 「Super301SQ」は5%、「USドラッグチャンプ」や、「VR戦艦」は3%未満の状況です。実は今の所何もうアチーブメントされていないタイトルが2つあるので、近々ご紹介できるはず! 個人的には「VR戦艦」の早期開発進行を願っています。え、脱ぐかって? え、ほえほえ、みうみう! (ほえほえ・みうみう)

(ほえほえ・みうみう)

## パイオニアLDC

パイオニアLDCセガサターン参入第一弾「FARADOON」ですが、現在制作が快調に? 遅れています。ごめんなさい。もしかしら参入第2弾になってしまうかもしれません。(苦笑)でも、それもこれもゲームをより面白いものにしたいからなのです。スタッフ一同、日夜努力を続けています。セガサターンユーザーの皆さま、ぜひ期待してくださいね。 (MM課・K)

(MM課・K)

## ハドソン

第四の悪魔、なんだけども、この春からどっかーんと仕事を再開するからね! 開発現場も順調に進んでいるし、中核についても「天外ファン」を軸に固くない内装「プラス」天外で好きじゃないなあって人も募集させる熱い準備中! って感じだから! 僕人の日本人の方々起死回生! 「まっさか!」というようなネタをどろどろ出していかうらやうね! (佐藤)

(佐藤)

## バンプレスト

仮タイトルのみだったポリゴンSLG「グラウンドレッド」がいよいよ発表となります。でもシーンは古くからバンプレストCMのCGを手掛けたスタジオデューズが参加。未来の宇宙が舞台のSFを美しいCGで表現します。ユニットなどをポリゴンで表示し、あらゆる視点から戦いを楽しめるシミュレーションゲームになる予定です。ご期待ください。 (広瀬・森定宏友)

(広瀬・森定宏友)

## BMGビクター

3Dベースボール(仮称)は、ほぼ基本システムが完成。選手データもあて込んでいます。仮称からもわかるように立派なみられるポリゴン野球ゲームです。社内用のテスト版でも、完成度が低くとも関わらず、そのリアルなビジュアルに歓声が上がるほどです。今後はゲームバランスとディティールの作り込み、今後時間を要すると思っております。 (高橋)

(高橋)

## メディアリンク

タイトル決定。その名も「ゼロヨンチャンプDoozy」(ドゥーヅィ・ジェイ)意味は、走り屋の頂点というスラック・イングリッシュだ。従来以上に、ギャルゲー色を濃くして企画最終調整中。夏には実際動くところをお見せできそう。今度のゼロヨンはマルチエンディング、チューニング・パターンだけでも約3,355万とあり、期待して損はさせないぞ。 (CS・菅原)

(CS・菅原)

メーカーの看板をしょって立つ、広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前や住所はきちんと書くこと。じゃないと読まずに捨てちゃうからね。  
あてさき  
〒103 東京都中央区日本橋浜町  
3-27-6 ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「ライセンシィ・スペース」係



# クリエイティブヒューマン

財布の紐が固いアナタも、今月は耐えられない!?

当店は新品専門店です 本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。

hUMAN 営業時間 AM10:00~PM8:00

でんわ03-5443-8469代

郵便・現金書留での御注文は御遠慮下さい。

通信販売

送料 ¥780

全国均一・手数料込み

着払い・年中無休

FAXは24時間受付  
03-5443-6593

怒濤の新作ラッシュ!



予約すれば、消費税  
はいらなくなるぜ

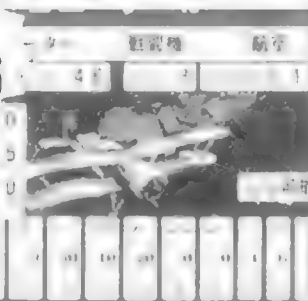
大好評 新世紀エヴァンゲリオン  
セガ/SS/定価 ¥5,800  
発売中 **¥5,220** 消費税もサービス/サービスウ!

3/29 ドラゴンフォース  
セガ/SS/定価 ¥5,800  
発売! **¥5,220** 世界観に  
浸るべし!

3/28 THE KING OF FIGHTERS'95  
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
SNK/SS/定価 ¥7,800  
発売! **¥7,020** 夢の移植が  
遂に実現!

イチオシ新作情報

3/15



ワールドアドバンス大冒険

~作戦ファイル~

セガ/SS/定価 ¥4,800

様々な作品が多いと言われているSS中  
でもひととき目立つ「ワールドアドバンス」大  
冒険。今回はソニーのキャンペーンに加え、依  
拠世界での戦いを扱ったオリジナルストーリ  
ーが展開します。ユーザーに嬉しい価格もO。

予約特価 **¥4,320**

3/22



パンツァードラグーンツヴァイ

セガ/SS/定価 ¥5,800

数あるSSソフトの中でも、オリジナリテ  
イでは群を抜く「パンツァードラグーン」  
の続編が遂に完成! 独創的な世界の中  
で繰り広げられる戦闘は、荘嚴な雰囲気  
すら漂わせています。

予約特価 **¥5,220**



3/29 迷い始める



触即発



店内事づくめの会員特典

○会員になるには・・・  
御注文された商品と共に会員  
登録用の用紙が入っています。  
用紙に必要事項を記入して送  
るだけ! (無料です)

●会員になったら・・・  
一万円以上御買上の場合、送料をサービス/  
何と、掲載料金より5%割引サービス/  
(GAME SOUL 商品には適用されません)  
その他、たくさんの楽しい特典あり!!

GAMESOUL

シーズンアイテム  
「Tシャツ」入荷!

パーツ

⇒カタログ希望の方、お気軽にお電話下さい。  
⇒GAMESOUL商品は、到着するまでに一週間程かかります

ITEM	SIZE	CHARACTER	PRICE
SNトレーナー	M・L	ソニック	¥3,900
VFトレーナー	M・L	バーチャファイター	¥3,900
Tシャツ	M・L	ソニック・モリガン	¥2,900
Tシャツ	M・L	バーチャファイター	¥3,300
VFパーカー	M・L	サラVSバイ(VF)	¥4,900
VFパーカー	L	バーチャファイター	¥4,900
PMパーカー	M	バックマン(2種類あり)	¥4,900
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ(VF)	¥5,800
VFウインドブレーカー	M・L	バーチャファイター	¥5,800
SNウインドブレーカー	M・L	ソニック	¥5,800
キャップ	/	ソニックorバーチャ	¥3,000
時計	/	ソニック	¥3,200
時計	/	バーチャファイター	¥3,400
CDバッグ	/	ソニック	¥3,800
マウスパッド	/	ソニック(2種類あり)	¥1,500
SNマグカップ	/	ソニック(2種類あり)	¥750

SS	コントロールパッド	¥2,280
SS	バーチャスティック	¥4,380
SS	レーンコントローラー	¥5,380
SS	アナログジョイスティック	¥6,780
SS	シャトルマウス	¥2,780
SS	ファイティングスティックSS	¥4,990
SS	サンサターンパッド	¥3,180
SS	リアルアーケードVF	¥3,700
SS	トルネードパッド	¥2,740
SS	トルネードスティック	¥4,680
SS	バーチャガン	¥2,700
SS	ファイタースティックX	¥3,320
SS	アスキーパッドX	¥2,380
SS	マルチターミナル6	¥3,480
SS	パワーメモリー	¥4,380
SS	ステレオAVケーブル	¥1,840
SS	S端子ケーブル	¥1,840
SS	RGBケーブル	¥2,320
SS	RFユニット	¥1,840
SS	電子ブックオペレーター	¥3,480
SS	フォトCDオペレーター	¥3,480
SS	ムービーカード	¥18,280
SS	セガサターン延長コード	¥1,280
その他	3RADD	¥5,980

春の夜は眠れない! 魅惑のラインナップ

発売日	タイトル	価格
発売中	CGポートレート「影丸」	¥1,150
発売中	CGポートレート「ジェフリー」	¥1,150
発売中	The Tower	¥6,120
発売中	麻雀ハイパーリアクションR	¥5,220
発売中	タイタンウォーズ	¥5,220
3/22	空想科学世界ガリバーボーイ	¥6,120
3/15	リンクルリバーストーリー	¥5,220
3/15	FIFAサッカー96	¥5,220
3/15	ゾークI	¥5,800
3/15	ファイナルロマンスR	¥7,920
3/15	ぐっすんおよよS	¥6,120
3/15	エアーマネジメント96	¥7,920
3/22	アルバートオデッセイ外伝	¥5,850
3/22	ウイニングポスト2	¥8,820
3/22	テトリスS	¥5,220
3/22	慶応遊撃隊 活劇編	¥5,220
3/22	天地を喰らう2 ~赤壁の戦い~	¥5,220
3/22	麻雀同級生SPECIAL【限定版】	¥7,920
3/29	ダークセイバー	¥5,220
3/29	アンジェリークススペシャル	¥7,020
3/29	ビクトリーゴール'96	¥5,220
4/5	アイドル雀士スーチャーパイII	¥7,020
4/5	3×3EYES~吸精公主~S	¥7,020
4/5	サンドアール	¥5,220
4/5	きゅんきゅんパニー ブルミエール	¥5,220

その他の商品についてはTELにてお問い合わせ下さい。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F



# COMPUTER 恋LAND 夢LAND 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-25  
資料請求は、お電話にお気軽下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全 日 制	1年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

## ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単 科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピューターグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	--	--

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単 科	月・木・火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	---	--------	--	----------------------------------

## サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)	単 科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	-------------------------------------	--

## Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単 科	月・木・火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	--	---

★ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースのメリットは、基本的には、初心者や経験者問わず、自分のペースで学習できることです。また、時間や費用も抑えられるので、気軽に始められます。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座 [初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け

#### Aコース

■BASICをマスターした方向け

#### Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け

#### Cコース

### [経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポザーコース

■サウンドドライバー作成コース



Edit

伝説の学校

今、大勢が語りはじめた

## 1996年4月生学校見学会実施中!



### ◆ 真実の勝利 ◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。  
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。  
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、  
ゲーム会社に応募「1社目」一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる  
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

## '96年4月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース

月曜日～全曜日  
AM10:00～PM4:00

◇単科コース

月曜日と木曜日又は、火曜日と  
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回  
平日コース PM6:30～9:30  
土曜コース AM10:00～PM4:00



# 新作ソフト

# スケジュール

## スケジュール表の見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他

【対応機種】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル

【年齢制限など】18歳…18歳以上推奨/X…X指定/2、3などは2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、印のタイトルはタイトル変更があったものです。

# SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	8日 麻雀ハイパーアクションR	6,800円	サミー工業	TAB	X
	8日 ロードランナー レジェンドリターンズ	5,800円	バトラ	ACT&PUZ	
	8日 ザ・ホード	5,800円	BMGビクター	SLG	
	15日 リング・リバー・ストーリー	5,800円	セガ	A・RPG	
	15日 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	4,800円	セガ	SLG	マウス
	15日 アイドル麻雀ファイナルロマンスR	8,800円	アスク読談社	TAB	X
	15日 ドラえもん のび太と復活の星	5,800円	エポック社	ACT	
	15日 FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
	15日 クイズ365	6,800円	OZクラブ	QIZ	マルチ
	15日 ストリートファイター II ムービー	6,800円	カプコン	ETC	?
	15日 フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
	15日 BRAIN BATTLE (ブレインバトル) Q	4,800円	CLEF	QIZ+RPG	
	15日 GUNGRIFON The EURASIAN CONFLICT	5,800円	ゲーム アーツ	SHT	
	15日 ゲームの達人 2	8,900円	サンソフト	TAB	マウス
	15日 ZORK I	5,800円	翔泳社	ADV	
	15日 バーチャルカジノ	5,800円	ダットジャパン	ETC	
	22日 バンツァードラグーン ツヴァイ	5,800円	セガ	SHT	
	22日 My Best Friends ~sl. アンドリュー女学園編~	6,800円	アトラス	PUZ	X、マウス
	22日 ハイオクタン	5,800円	EAV	RAC	
	22日 天地を喰らう II ~赤雲の戦い~	5,800円	カプコン	ACT	
	22日 ウイングポスト II	9,800円	光栄	SLG	
	22日 エアーマネジメント'96	8,800円	光栄	SLG	
	22日 水戸黄門 ~風雲再起~	5,800円	データイースト	対戦ACT	
	22日 空想科学世界ガリバーボーイ	6,800円	ハドソン	RPG	2
	22日 ISTO E ZICO (イスト・エジーコ) ~ジーコの角えろサッカー~	5,800円	MIZUKI	ETC	
	28日 コードレスパッド	4,800円	セガ	周辺	
	28日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	7,800円	SNK	格闘ACT	
	29日 ドラゴンフォース	5,800円	セガ	S・RPG	
	29日 ビクトリーゴール'96	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	29日 ぐっすんおよよS	6,800円	エクシング	PUZ	
	29日 Horror Tour (ホラーツアー)	5,800円	オー・シー・シー	ADV	マウス
	29日 アンジェリックSpecial	7,800円	光栄	SLG	
	29日 三國志 英雄伝	8,800円	光栄	SLG	
	29日 信長の野望リターンズ	5,800円	光栄	SLG	
	29日 グラディウス DELUXE PACK	5,800円	コナミ	SHT	
	29日 スナッチャー	5,800円	コナミ	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	29日 WORLD CUP GOLF ~IN ハイアット ドラゴビッチ~	5,800円	ソビエトインターナショナル	SPT	
	29日 ★麻雀天使 エンジェルリップス	6,800円	日本システム	TAB	X
	29日 ゲックス	5,800円	BMGビクター	ACT	
	29日 TETRIS S (仮称)	5,800円	BPS	PUZ	
	29日 Defcon 5	5,800円	マルチソフト	SHT	
	29日 ルパン三世 THE MASTER FILE	5,800円	MIZUKI	ETC	
	29日 麻雀同級生 Special	6,800円	メイクソフトウェア	TAB	X
	29日 麻雀同級生 Special プレミアムパック	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	2、X
	下旬 NFLクォーターバッククラブ '96	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	下旬 モータルコンバット II 完全版	5,800円	アクレイドジャパン	格闘ACT	X
	下旬 レボリューションX	5,800円	アクレイドジャパン	SHT	
	下旬 超兄貴 ~究極~ 男の逆襲~	5,800円	メサイヤ	SHT	18歳
	未定 開運 / なんでも鑑定団	5,000円	テレビ東京	ETC	
4月	5日 きゃんきゃんパニー・ブルミエール	5,800円	キッド	AVG	X
	5日 鉄球 TRUE PINBALL -	5,800円	GAGA	ETC	
	5日 七つの秘宝	7,800円	光栄	ADV	3
	5日 2度あることはサンドアール	5,800円	CRI	PUZ	
	5日 アイドル雀士スーパースターバイ	7,800円	ジャレコ	TAB	2、X
	5日 GAME-WARE 創刊号	1,980円	ゼラルドエンタテインメント	ETC	
	5日 3X3EYES ~吸魂公主~S	7,300円	日本クリエイト	ADV	3
	19日 エンジェルバグイズ Vol. 1 恋の皇子 恋の王子 Hollywood	5,800円	サミー工業	PUZ	
	19日 大冒険 セントエルモスの奇跡	6,800円	バイ	SLG&RPG	
	19日 タイタンウォーズ	5,800円	BMGビクター	SHT	
	26日 THOR ~精霊王紀伝~	5,800円	セガ	A・RPG	
	26日 アイレムアーケードクラシックス	5,800円	アイマックス	ETC	
	26日 爆れつハンター	8,800円	アイマックス	ADV	2
	26日 ★真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	2,900円	アトラス	ETC	
	26日 首領蜂 (ドンパチ)	5,800円	アトラス	SHT	
	26日 Cubic Gallery	5,800円	フイネット	EDU	
	26日 ゲン ウォー	5,800円	グーウィン・エンタテインメント	ACT	
	26日 野々村病院の人々	6,800円	エルフ	ADV	X
	26日 うビュスバニック	5,300円	読本社&BMGビクター	TAB	
	26日 ジョニー・バズーカ	6,800円	ソビエトインターナショナル	ACT	
	26日 HYPER REVERTHION	5,800円	テクノソフト	SHT	
	下旬 ロックマンX 3	5,800円	カプコン	ACT	
	下旬 CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	下旬 プレイボーイ カラオケ (仮称) Vol. 1	5,800円	ビック東海	ETC	X
	下旬 プレイボーイ カラオケ (仮称) Vol. 2	5,800円	ビック東海	ETC	X
	未定 ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使達~	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテインメント	TAB	X
	未定 FEDARIMAIK / エンブレム・オブ・ジャスティス~	6,300円	やのまん	SLG&RPG	
	未定 飯島愛インタラクティブ	未定	インナーブレイン	ETC	
5月	17日 サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	
	17日 慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
	下旬 ソニックウイングス スペシャル	7,800円	メディアクエスト	SHT	音楽CDつき
	下旬 謀兄弟劇場第一巻 麻雀編	5,800円	ユーメディア	TAB	
	下旬 ビッグ・ザ・バチスロ大戦略 ユニバーサルミュージアム	未定	アスク読談社	ETC	
	未定 誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18歳、マウス
	未定 ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	
	未定 ウィザードリィV & VI ~コンプリート~	6,800円	データイースト	RPG	
	未定 駿才 競馬データSTABLE~	8,800円	ナグザット	ETC	
	未定 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	5,800円	バンダイ	ETC	
	未定 メタルブラック	5,800円	ピング	SHT	
	未定 ソード&ソーサリー	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	未定 デスロトル 隔絶都市からの脱出	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	未定 ライフスケープ ~生命40億年はるかな旅~	6,800円	メディアクエスト	ETC	2
	未定 開幕	未定	アスキー	TAB	
6月	14日 ★犯行写真 ~隠れた少女たちの見たものは?~	6,800円	イマジニア	ADV	X
	下旬 クロックワークス	5,800円	徳間書店	A・PUZ	
	未定 時空探偵DD ~幻のローレライ~	6,800円	アスキー	ADV	3
	未定 疾風魔法大作戦	5,800円	GAGA	RAC+SHT	



発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	未定 キューブパトラー	5,800円	デジタルメディアラボ	PUZ	
	未定 実戦 パチスロ必勝法/3	未定	サミー工業	TAB	
	未定 1st Word 6 ～最良 サラブレッド育成シミュレーション～	未定	ジャレコ	SLG	
	未定 ダライアスII (仮称)	未定	タイトー	SHT	
	未定 ビンボールグラフィティ	未定	バック・イン・ビデオ	ETC	
	5日 ラングリッサーII	5,800円	メサイヤ	SLG&RPG	
	10日 ホーンテッドカジノ	未定	ソシエッタ代官山	TAB	X
	未定 デス クリムゾン	5,800円	エコーソフトウェア	SHT	観
	未定 ★南の島にブタがいた (仮称)	未定	スコラ	PUZ&ACT	
	未定 レスキュー	未定	バンタン電機工場	SLG	
8月	未定 ★マジック・ジョー・ザ・ジャパ・ガールのスラムジャム96	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	未定			
9月	未定 GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定 ★特捜機動隊ジェイスワット	未定	バンプレスト	A-SHT	
10月	未定 サクラ大戦	未定	セガ	ADV	2、マウス
11月	未定 土屋圭一対争奪 汎用スーパーテックニックチャレンジカップ	5,800円	BPS	SLG	
春	未定 パーチャフトスタジオ	6,800円	アクレイムジャパン	ETC	X
	未定 ライズ オブ ザ ロボット2	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定 AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003, inc	SLG	
	未定 三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定 風水先生	5,800円	HAMLET (博報堂)	SLG	
	未定 The 11th Hour～The 7th Guest II～	未定	ヴァージン・インタラクティブ	ADV	マウス
	未定 銀狼伝説3 ～通かなる闘い～	未定	SNK	格闘ACT	
	未定 LUNAR SILVER STAR STORY	未定	角川書店	RPG	
	未定 エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定 奥崎対馬園 葛仙入	未定	J・ウィング	TAB	
夏	未定 コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定 ナイトストライカーS	未定	ピング	SHT	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
秋	未定 エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	未定 スーパーショット・ザ・ゴルフ (仮称)	6,800円	ビクター・エンタテインメント	SPT	
	未定 大運動会～序章～ (仮称)	未定	インクイメントP	SLG	
	未定 NIGHTTRUTH—EXPLAIN OF PARANORMAL	未定	ソネット・コンピュータエンタテインメント	ADV	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
年末	未定 TECMO SUPER BOWL (仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定 ラグナロック・ステージ (仮称)	未定	デジタルフロンティア	A-SHT	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
'98年	未定 マクロス (仮称)	未定	バンダイビジュアル	ETC	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
'97年	未定 ワールドヒーローズパーフェクト	未定	ADK	格闘ACT	
	未定 パーチャリウム THE FISH	未定	光栄	ETC	
	未定 とくめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定 コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定 心霊呪殺師 太郎丸 (仮称)	未定	ヴァージン・インタラクティブ	ACT	
	未定 ★SKULL FANG～空牙外伝～	未定	データイースト	SHT	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
発売日未定	未定 ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定 NOUGHTY FIGHTERS (ノージーファイトス)	未定	アーケシステムワークス	SLG	
	未定 パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
	未定 カレッジスラム	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定 タービスクリオン (仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定 スポット (仮称)	未定	ヴァージン・インタラクティブ	ACT	
	未定 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	未定 テニス (仮称)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定 ファイティングバイパーズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定 卒業S	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定 同級生へいへ (仮称)	未定	NECインターチャネル	SLG	18禁
	未定 モンスターメーカー～ホーリーダガー～	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定 マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定 神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定 ★ガイファード (仮称)	未定	カプコン	未定	
	未定 ★ガイファード (仮称)	未定	カプコン	未定	
	未定 だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定 だいな♥あいらん	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定 ストライカー1945	未定	アトラス	SHT	
	未定 現代大戦略 Strikes (仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定 マスターオブモンスターズ 黄龍の地軸 (仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定 忍者じゃじゃ丸くん (仮称)	未定	ジャレコ	ACT	
	未定 ファンタステック	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定 TIZ (TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼラルド・エンタテインメント	ADV&RPG	
	未定 ARENA (仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定 シミュレーション ズー (仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定 エンジェル グラフィティ (仮称)	未定	ワズン・エンタテインメント	SLG	
	未定 サッカー (仮称)	未定	ワズン・エンタテインメント	SPT	
	未定 タイターチェイス H.Q. プラス C.I. (仮称)	未定	タイトー	RAC&ACT	ハンドル
	未定 銀河英雄伝説	未定	日本物産	SLG	
	未定 USDラッグチャンプ (仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定 SUPER301 SQ (仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定 テラクスタNEO (仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定 VR麻雀 (仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定 FARADOON	未定	パイオニアLDC	A-RPG	
	未定 天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定 ロボット混戦RPG (仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定 3Dベースボール (仮称)	未定	BMGビクター	SPT	
	未定 レガシー・オブ・ケイン (仮称)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定 スワッグマン	未定	ビクター・エンタテインメント	???	
	未定 ダンジョンマスター (仮称)	未定	ビクター・エンタテインメント	RPG	
	未定 TOMB RIDERS (トゥームレイダース)	未定	ビクター・エンタテインメント	A-ADV	
	未定 ノバーストーム	未定	ビクター・エンタテインメント	SHT	
	未定 MARICA～真実の世界～	未定	ビクター・エンタテインメント	???	
	未定 重戦機バスターライノス2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定 立ゼロンチャンプ Doozy-J	未定	メディアリンク	RAC	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				

## サタマガ編集部チェック!

新作スケジュールのタイトル変動関係と、サターン周辺の気になる情報をチェックする「サタマガ編集部チェック!」。まずは、タイトル関係で、カプコンの新作「ガイファード (仮)」が2本分あるけれど、これはジャンルの違うタイトルが2つあるため、誤植ではないぞ (笑)。紹介は次号でする予定なので、要チェックだ。また、新作発表の寂し

たセガからは、おなじみの某Yシリーズ (アドベンチャー) や某野球シリーズの最新作が発表される他、月末にかけて話題作がいろいろ登場する予定だぞ。特に某ソ クチーム最新作は、大々的にデビューする予定なので、期待して待つべし。

他では、AOUショーでテクモよりMODEL 2で発表されていた格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ」の移植の噂や、某H社のBの復活とYの移植の噂も……。今後の続報を待て!



# アンケートハガキの書き方

ハガキの裏には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

掲載のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボール

ペンが影響で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。筆跡は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

**1** 性別 男性 1 女性 2

**2** 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**3** 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 事務職
- 08 営業・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 公務員
- 13 アルバイト
- 14 無職
- 15 主婦
- 16 その他

**4** セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**5** よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通 BROS.
- 03 GAME WALKER
- 04 TECH サターン通信
- 05 Vジャンプ
- 06 ゲームオン!
- 07 電撃王
- 08 じゅけむ

09 LOGiN

10 ゲームスト

11 サターンスーパー

12 サターンファン

13 アーケードゲームマガジン

14 セガサターンマガジンのみ

**6** 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう
- 03 よくない
- 04 その他(具体的に希望を)

**7** 1カ月にゲームソフトに使う金額はいくらですか  
(千円の単位で、1桁の場合は頭に0をつけてください)

例> 5千円の場合...05000円

1万2千円の場合...120000円

**8** 表1の今月の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

**9** 表1の今月の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

**10** 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)

**11** 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

**12** 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

## 表1 今号の記事

- 01 LAND MARK
- 02 データステーション
- 03 セガサターン読者レース
- 04 特稿 ときめきメモリアルforever with you~
- 05 特稿 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- 06 特稿 サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣
- 07 特稿 GUNGRIFON The EURASIAN CONFLICT
- 08 特稿 真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書
- 09 特稿 バンツァードラグーン ツヴァイ
- 10 特稿 野々村病院の人々
- 11 特稿 ビンボールグラフィティ
- 12 特稿 GAME-WARE
- 13 特稿 超兄貴〜究極...男の逆襲〜
- 14 攻略スペシャル ヴァンパイア ハンター
- 15 Voyager
- 16 SNK World
- 17 ワールドアドバンス大戦略 スレイヤーズROOM
- 18 ガングリフォン DESIGN ROOM
- 19 NUDE na HARD
- 20 HYPER COLUMNS Chaos
- 21 ライセンシススペース
- 22 NEW RELEASE TITLE
- 23 ドラゴンフォース
- 24 グラディウス DELUXE PACK
- 25 サクラ大戦
- 26 ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル
- 27 ビクトリーゴール'96

- 28 リンクル・リバー・ストーリー
- 29 3x3EYES〜吸精公主〜S
- 30 岸邊武 皇者再臨
- 31 アルバートオデッセイ外伝
- 32 三國志英傑伝
- 33 アンジェリークSpecial
- 34 七つの秘蔵
- 35 エアーマネジメント'96
- 36 ウイニングポスト2
- 37 きんぎょさんバニー・ブルミエール
- 38 爆れつハンター
- 39 My Best Friends
- 40 首領録 (ドンパチ)
- 41 ハイオクタン
- 42 ZORK I
- 43 空想科学世界ガリバーボーイ
- 44 大冒険 セントエルモスの奇跡
- 45 ゲン ウォー
- 46 ガーディアンヒーローズ
- 47 セガラリー・チャンピオンシップ
- 48 台湾サターン事情
- 49 LUNAR Express
- 50 レッドカンパニー西の市通り//
- 51 AM3研Rush//
- 52 AM2研Express Neo
- 53 セガサターンソフトレビュー
- 54 CREATERS BANK
- 55 次世代競技リーグ

## アンケート回答欄の記入例

(例1)回答が5の場合 (例2)回答が8の場合 (例3)回答が15の場合 (例4)回答が1の場合

よい例 5 | 08 | 15 | 1  
悪い例 5 | 8 | 15 | 7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 | 07 | 15 |

## 表2 ハードリスト

- 01 セガサターン、Vサターン
- 02 ハイサターン
- 03 ゲーム&カーナビ ハイサターン
- 04 メガドライブ (ワンダーメガを含む)
- 05 スーパー32X
- 06 プレイステーション
- 07 3DO (REAL、TRY)
- 08 M2 (3DO64bit機)
- 09 PC-FX
- 10 スーパーファミコン
- 11 PCエンジンシリーズ
- 12 NEO・GEO (CDを含む)
- 13 ゲームギア
- 14 バーチャルボーイ
- 15 NINTENDO64
- 16 パソコン
- 17 ムービーカード (ビデオCDデコーダ)
- 18 フォトCDペレーター
- 19 電子ブックオペレーター
- 20 レーシングコントローラー
- 21 バーチャガン
- 22 アナログミッションスティック
- 23 コードレスパッド
- 24 ジョイスティック (純正パッドのそく)
- 25 通信モデム

## 表3 ソフトリスト

- 001 アイドル雀士スーチャーバイ
- 002 アイレムアーケードクラシックス
- 003 AQUAZONE for SEGA Saturn
- 004 アルバートオデッセイ外伝
- 005 アンジェリークSpecial
- 006 飯島愛インタラクティブ
- 007 ISTO É ZICO(イスト・エ・ジコ)
- 008 ウィザードリィⅥ&Ⅶ〜コンプリート〜
- 009 ウイニングポスト
- 010 エアースアドベンチャー
- 011 エアーマネジメント'96
- 012 エイリアン トリロジー
- 013 EXECUTOR(エクセクター)
- 014 X JAPAN Virtual Shock 002
- 015 NFLクォーターバッククラブ'96
- 016 エンジェル グラフィティ(仮称)
- 017 エンジェルパラダイス Vol.1 坂本龍子
- 018 オーバードライブDX
- 019 開運/なんでも鑑定団
- 020 ガーディアンフォース
- 021 銀狼伝説3 〜逢かなる闘い〜
- 022 きんぎょさんバニー・ブルミエール
- 023 CubicGallery
- 024 キューブパトラー
- 025 銀河英雄伝説
- 026 空想科学世界ガリバーボーイ
- 027 銀狼伝説第一巻 麻雀篇
- 028 ぐずんおよよS
- 029 グラディウス DELUXE PACK
- 030 魔術遊撃隊活劇編
- 031 GAME-WARE 創刊号
- 032 ゲックス
- 033 ゲン ウォー
- 034 現代大戦術 Strikes(仮称)
- 035 コットン2
- 036 コブラ・ザ・サイコガン
- 037 サイバードール
- 038 サクラ大戦
- 039 3x3EYES〜吸精公主〜S
- 040 サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣
- 041 三國志 英雄伝
- 042 三國志リターンズ
- 043 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- 044 The 11th Hour〜The 7th Guest〜
- 045 西風魔法大作戦
- 046 上海 Great Moments
- 047 出世麻雀 大接待
- 048 競馬一騎馬店 STABLE
- 049 真経野郎連 新仙人
- 050 神前 人生の悲劇
- 051 心霊探偵団 太郎丸(仮称)
- 052 時空探偵DD〜紅のローレライ〜
- 053 実戦 パチスロ必勝法/3
- 054 重装機兵レイノス3
- 055 Jewels of Oracle オラクルの宝石
- 056 ジョニー・バズーカ
- 057 スーパーショット・ザ・ゴルフ(仮称)
- 058 水戸黄門〜風雲再起〜
- 059 ストライカー1945
- 060 スナッチャー
- 061 スポット(仮称)
- 062 スワッグマン
- 063 セロコンチャンプ Doozy-J
- 064 ソード&ソーサリー
- 065 卒業S
- 066 ソニックウイングス スペシャル
- 067 Turf Wind'96
- 068 タイタンウォーズ
- 069 タイターチェイスH.Q.プラスS.C.I.(仮称)
- 070 誕生S
- 071 ダークセイバー
- 072 タービースタリオン(仮称)
- 073 大運動会〜序章〜(仮称)
- 074 だいな♥あいらん
- 075 だいな♥あいらん 予告編
- 076 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
- 077 ダライアス(仮称)
- 078 ダンジョンマスター(仮称)
- 079 超兄貴〜究極...男の逆襲〜
- 080 土屋圭一 杯争奪
- 081 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
- 082 鉄球 TRUE PINBALL
- 083 TETRIS S(仮称)
- 084 天外魔境外伝 第四の黙示録
- 085 天地を喰らうII〜赤龍の戦い〜
- 086 テス クリムゾン
- 087 テスロットル 剛地都市からの脱出
- 088 Defcon5
- 089 電脳戦機バーチャロン
- 090 THOR〜精霊王記伝〜
- 091 ときめき麻雀グラフィティ
- 092 ときめきメモリアル
- 093 同級生〜if〜(仮称)
- 094 ドラゴン・フォース
- 095 ドラゴンボールZ
- 096 首領録 (ドンパチ)
- 097 ナイトストライカーS
- 098 七つの秘蔵
- 099 2度あることはサンドアール
- 100 野々村病院の人々
- 101 ノバストーム
- 102 信長の野望リターンズ
- 103 ハイオクタン
- 104 HYPER REVERTION
- 105 バーチャフォトスタジオ
- 106 爆れつハンター
- 107 バンツァードラグーン ツヴァイ
- 108 ビクトリーゴール'96
- 109 ビッグーザ/パチスロ大戦略
- 110 ビンボールグラフィティ
- 111 ファイティングバイバース
- 112 FARADOON
- 113 ファンタジーアース(仮称)
- 114 風水先生
- 115 FEDARIMEX/
- 116 ホーンテッドカジノ
- 117 Horror Tour(ホラーツアー)
- 118 麻雀天使 エンジェルリップス
- 119 麻雀同級生 Special プレミアムバック
- 120 麻雀同級生 Special プレミアムバック
- 121 My Best Friends〜st.アンリウ・女子学園〜
- 122 マクロス(仮称)
- 123 マジックカーベット
- 124 マスターオブモンスターズ 黄龍の暗闘(仮称)
- 125 MARICA〜真実の世界〜
- 126 闇の墓にフタがいた(仮称)
- 127 メタルブラック
- 128 モータルコンバットII 完全版
- 129 モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜
- 130 ライズ オフ ザ ロボット2
- 131 ライフスワイプ〜生命40万年はるかな旅〜
- 132 ラグナロク・ステージ(仮称)
- 133 ラビュラスパニック
- 134 ラングリッサーII
- 135 LUNAR THE SILVER STORY
- 136 ルパン三世 THE MASTER FILE
- 137 レボリューションX
- 138 ロックマンX3
- 139 WORLD CUP GOLF〜W ハワイオドネーター
- 140 ワールドヒーローズパーフェクト
- 141 真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書



# SEGA SATURN PRESS!

**NEW  
RELEASE  
TITLE**

最新の  
セガサターンタイトルを  
キマッテUP!

またまた初登場ソフトのオンパレード!  
4月以降のソフト購入計画に役立ててね。

P138 .....FIFAサッカー'96  
P139 .....特捜機動隊ジェイスワット  
P139 .....ルパン三世 THE MASTER FILE  
P139 .....GRANDRED  
P139 .....ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜  
P140 .....ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説  
P140 .....コブラ・ザ・サイコガン  
P140 .....探兄弟劇場第一巻 麻雀編  
P141 .....信長の野望リターンズ  
P141 .....エンジェルパラダイスvol.1坂本優子 恋の予感 in Hollywood  
p141 .....疾風魔法大作戦  
P142 .....ジョニー・バズーカ  
P142 .....WORLD CUP GOLF ~IN ハイアットドラドビーチ~

**COMING  
SOON  
SOFT**

発売直前の  
セガサターンソフトを大紹介!!

3月発売の話題作に焦点を当て、ボリュームたっぷりで紹介!

P143 .....ドラゴン・フォース  
P150 .....グラディウスDELUXE PACK  
P156 .....サクラ大戦  
P157 .....ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル  
P160 .....ビクトリーゴール'96  
P162 .....リンクル・リバー・ストーリー  
P164 .....3X3EYES〜吸精公主〜S  
P166 .....水滸演武〜風雲再起〜  
P168 .....アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

P170 .....三國志英傑伝  
P172 .....アンジェリックSpecial  
P174 .....七つの秘館  
P175 .....エアーマネジメント'96  
P176 .....ウイニングポストII  
P177 .....ゲックス  
P178 .....きゃんきゃんバニー・ブルミエール  
P180 .....爆れつハンター  
P181 .....My Best Friends ~st. アンドリュー女学園編~

P182 .....首領蜂  
P184 .....ハイオクタン  
P186 .....ZORK I  
P188 .....空想科学世界ガリバーボーイ  
P189 .....ぐっすんおよよS  
P190 .....大冒険(セント・エルモスの奇跡)  
P192 .....ゲン ウォー







## FIFA サッカー'96

●EAV●3月18日発売●5,800円●スポーツ●2人対戦プレイあり●全年齢対応

完成度  
100

登場するチーム数はなんと251! 世界のサッカーを楽しめるのだ。

## ワールドライフに楽しむならやっぱりFIFAシリーズ

世界中で愛されているサッカーゲーム、「FIFA」シリーズ。その最新版が、ついにサターンに移植されたぞ。世界各国のナショナルチームをはじめ、イタリアやドイツ、ブラジルの国内リーグをも実名で再現している点が特徴だ。またオープニングデモやゴールシーンのリプレイには実写映像も使われ、迫力は満点だ。



このデモは見こたえ十分!!

ワールドカップの映像などの実写とCGが組み合わさっているオープニングデモ。

## 豊富なゲームモードとこまかい部分へのこだわり

デモだけでなく、ゲーム内容にもこだわりが見える。多くのモードが用意されていたり、複数のカメラビューでプレイできたり、フォーメーションや選手のポジションを修正できたり……もちろんリプレイ機能もあるので、TV中継を見ている気分も味わえるぞ。

戦術設定



フォーメーション設定



フレンドリー

2チームを選んで1試合だけ戦うオリジナルチームも作れる。

リーグ

ナショナルチームどうしのリーグを含む、12のリーグを体験できる。

トーナメント

リーグ内で予選を行い、勝ち残ったチーム同士でのトーナメント。

プレーオフ

好きなクラブを選び、所属リーグ内でトーナメント戦を行うモード。

オプション

プレイ時間やオフサイドの有無など、ゲームに関する設定をする。

こんなコトもできる

実名っていいネ

するりと

ディフェンダーを

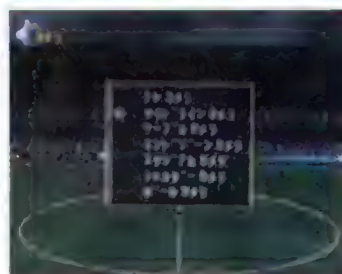
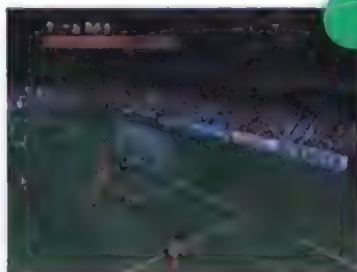
かわして...

センターリング!!



## カメラモードはなんと7種類

カメラモードを選ぶ







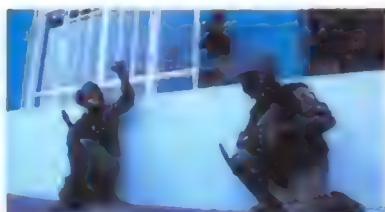
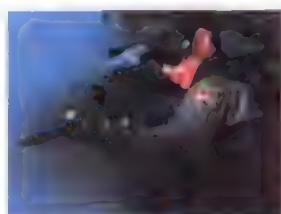
## 特捜機動隊ジェイスワット

●バンプレスト●8月発売予定●価格未定  
●3Dアクションシューティング●全年齢推奨

特殊部隊員としてミッションを遂行せよ

40%

舞台は近未来の東京。増加する一方の凶悪犯罪に対抗すべく、特捜機動隊J・S・W・A・Tが結成された。プレイヤーは部隊の一員となり、数々のミッションをこなしていく。部隊は数名で構成され、プレイヤーはNPCである他の隊員との連携行動を取り、犯人逮捕を目指すのだ。味方の隊員や犯人はリアルタイムで行動するため、的確な判断力が要求されるぞ。



バンプレスト・ゲーム・マガジン  
1996年8月号掲載

© BANPRESTO 1996

## ルパン三世 THE MASTER FILE

●MIZUKI●3月29日発売●5,800円  
●データベース●全年齢推奨

これでルパンのすべてがわかる

100%

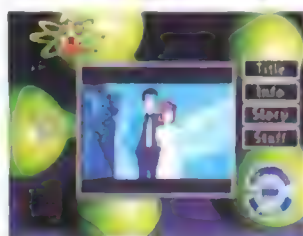
ルパン三世の、ありとあらゆるデータを検索できるソフトが登場。テレビシリーズ3作、テレビスペシャル版6作、劇場版4作の名場面やストーリー、制作スタッフなどのデータを網羅している。特に、テレビシリーズでは全話のサブタイトルまでカバーしているという充実ぶりなのだ。また、ルパン、不二子をはじめとする主要キャラのデータや設定資料などを見られるモードも備えている。



ルパン三世 THE MASTER FILE  
MIZUKI CO., LTD.



ルパン三世 THE MASTER FILE  
MIZUKI CO., LTD.



© モンキーパッチ/NTV・TMS © TMS MIZUKI CO., LTD.

## GRANDREAD

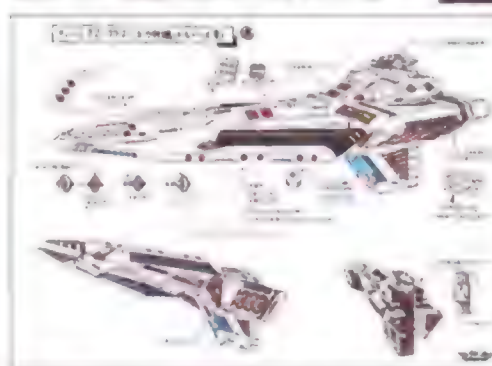
●バンプレスト●8月発売予定●価格未定  
●シミュレーション●全年齢推奨

ポリゴンのマップで展開される迫力の戦闘シーン

50%

銀河系を舞台に、ストーリーが展開するリアルタイムシミュレーション。戦闘シーンにはフルポリゴンのCGが採用され、バリエーションに富んだ視点でのプレイが楽しめる。また、主人公キャラには「カリスマ値」が設定されており、場合によっては部下が言うことを聞かない事態も起こり得るのだ。

ヘックスは宇宙空間で展開される。プレイヤーはフルポリゴンで描かれた、さまざまな視点でのプレイが可能。



© BANPRESTO 1996 © シーラホ © バンプレスト © TWP

## ときめき麻雀グラフィティ 一年下の天使たち

●ソネット・コンピュータエンタテインメント●4月発売予定  
●5,800円●脱衣麻雀●X指定

前作から随分がダレドアップ

80%

「ときめき麻雀」シリーズ第2弾が登場。前作では相手をハコテンにしないと見られなかったビジュアルが、どんな安い手でも1回和がるだけで見る事が可能になった。また、フリーモードのクリア

画面も、1人の女の子につき3種類用意され、プレイヤーの点数によって、半荘終了後に表示されるようになるなど、さまざまな変更がなされているぞ。



わたしたちが相手よ...



© 1996 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT





## ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●バンダイ●5月発売予定●5,800円●ブレイクアニメーション●全年齢推奨

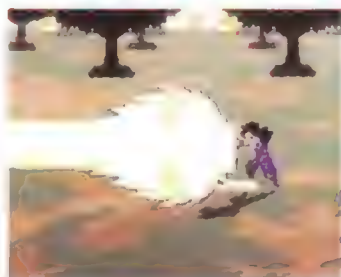
70

コミックスの18巻から最終巻までのストーリーを再現できる!

### Z戦士をはじめとする、総勢50人ものキャラが登場!

「ドラゴンボールZ」の続報をお伝えしよう。開発は順調に進んでおり、5月の発売が待ち遠しいところだ。

このゲームのジャンルは、「ブレイクアニメ」と呼ばれるもの。原作どおりに進むストーリーで各キャラを操作し、闘うことができる。なんと、3対3までのバトルが可能なのだ。



© バードスタジオ 集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1996

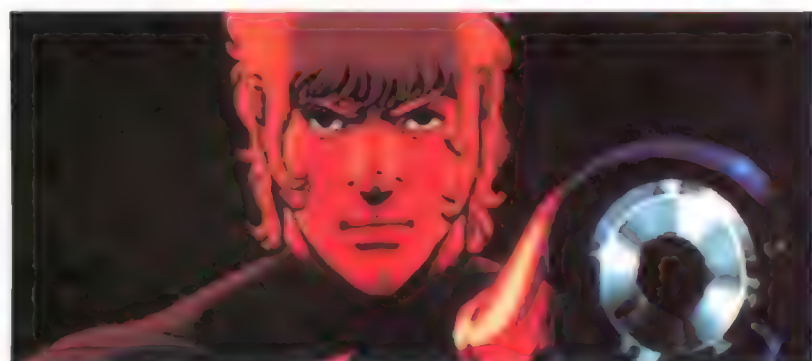
## コブラ・ザ・サイコガン

●タカラ●今春発売予定●5,800円  
●3Dシューティング●全年齢推奨

80

左腕に銃を持つ男がサターンに登場

寺沢武一原作のSFコミック、「コブラ」が3Dシューティングアクションとしてサターンに登場。ストーリーは合計5つの章、全20ステージで構成され、3Dシューティング面や強制スクロール面など、さまざまな局面が楽しめるぞ。なお、画面写真はPS版のものだ。



© BUICHI TERASAWA © TAKARA CO., LTD. 1996

## 蹀兄弟劇場第一巻 麻雀篇

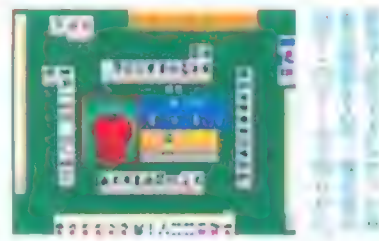
●ユーメディア●5月下旬発売予定●5,800円  
●麻雀●全年齢推奨

95

麻雀以外にも楽しい要素が満載だ!

### ね? 麻雀ゲームだったでしょ?

このゲームには、さまざまな楽しい要素が用意されている。蹀兄弟の実写による蹀兄弟グッズの紹介や、蹀兄弟が歌うエンディングテーマなど、本格的な麻雀部分に負けない多彩な内容なのだ。



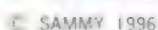
© 1995 CHATNOIR © YUMEDIA, AROMA CO., LTD. © 蹀兄弟プロジェクト



## 100



## 90



## 50





# ジョニー・バズーカ

●ソフトビジョン インターナショナル●4月26日発売予定●6,800円  
●アクション●全年齢推奨

ジョニーが上機嫌のミュージックワールド

90%

音楽の世界を舞台に、人気バンド「ジョニーズ」のギタリスト、ジョニーが活躍するアクション。地獄の最高支配者、エル・ディアブロに奪われたバンド仲間と、ジョニー愛用のギター「アニータ」を取り戻すために、ギターバズーカで敵をやっつけるのだ。



© 1995/1996 U.S. Gold Ltd. © 1995/1996 Arc Developments. All Rights Reserved.  
© 1996 SOFT VISION INTERNATIONAL CO., LTD.

# 南の島にブタがいた(仮)

●スコラ●7月発売予定●価格未定  
●パズル&アクション●全年齢推奨

ブタさんがパズルにアクションに大活躍

?

パズルとアクションの両方を楽しめるゲームが登場。

住人がブタばかりという、風変わりな島がゲームの舞台。ブタ達には「考えすぎる」という欠点があり、ある日それが原因で石のよ

うに固まってしまったのだ! 普段からあまり物を考えない性格の、「ピタ」というブタだけが難を逃れ、仲間を救う冒険に出ることになった。さあ、パズルを解いて、仲間を元気に姿に戻してあげよう。



© SCHOLAR 1996 ※表紙は開発中のものです。

# WORLD CUP GOLF

～IN ハイアット ドラドビーチ～

●ソフトビジョン インターナショナル●3月29日発売予定  
●5,800円●ゴルフ●全年齢推奨

取り込み画像がとってもス+テ+キ

100%

## カリブのコースを優雅にラウンド

PGAツアーのコースの中でも、美しさに定評のある、カリブ海のハイアット ドラドビーチを実写取り込みで再現。ワールドカップはもちろんのこと、マッチプレイ、スキズ、1クラブゲームなど、多くのゲームモードを楽しめる。また、打ちっぱなしをはじめとする練習をすることもできるのだ。



© U.S. GOLD LTD. 1995 © ARC DEVELOPMENTS, 1995 © & TM PARALLEL MEDIA PLC, 1995 All Rights Reserved. © 1996 SOFT VISION INTERNATIONAL CO., LTD.

# 大運動会～序章～(仮)

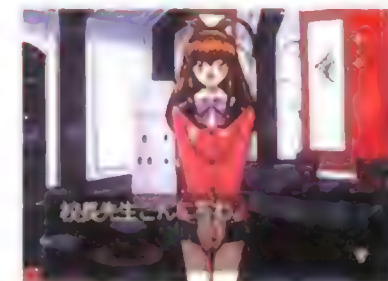
●インクリメントP●今夏発売予定●価格未定  
●育成シミュレーション●全年齢推奨

大宇南丸の受験に挑戦!

30%

## 目指すは衛星大学入学。そして「宇宙撫子」

プレイヤーの目的は、主人公、神崎あかりを衛星大学に入学させること。衛星大学とは、さまざまな分野のエリート育成を目的とする施設で、競技会での勝利が合格への道だ。最終的には衛星大学の巨大イベント、大運動会の最優秀選手「宇宙撫子」を目指すのだ。



© AIC/INCREMENT P





**N SOFT** SEGA SATURN PRESS!

**完成度 85%**

メーカーから一言

戦術を大きく左右するのが、「兵士の相性」と「陣形」。数は少なくとも、相手の兵種に合わせてこちらの武将を選び、有利な陣形を選択すれば、3倍ぐらいの敵でも勝負になることがあります。ぜひ、極意をマスターしてください。

●セガ●3月29日発売●シミュレーションRPG  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

## オープニングは2部仕立て!

発売まであと数週間を残すばかりとなったこの「ドラゴンフォース」。今回は、各キャラでスタートさせた場合のシナリオを、たっぷり楽しんでいただこうと思う。

それにしてもこのオープニングをご覧あれ。なんと2パターン用意されているのだ。立ち上げてすぐに下のオープニングが、そしてタイトルを挟んで右のキャラオープニングが登場する。なんて贅沢で豪華なことか。こんなところにも気を使ってくれるって嬉しいよね。

やはりこのゲームはキャラが光るノ。8人の各国王が登場するこのオープニングはカッコイイのひと言につきる。レオンから始まって7人が魅力を存分に見せつけながら次々と登場、最後にゴルダークを背に7人がスラッとして勢ぞろい。2度3度と見たくなっちゃうアニメなのだ。どのキャラを選ぶか迷った時には、ここで一番カッコよかったキャラを選ぶってのもいいかも。このオープニングはもう一方のオープニングが終わりタイトルが出た後で見られるぞ。

## キャラオープニングもナイス!



## レジェンドラの歴史を語るオープニング

立ち上げた直後に見れるのがこちら。女神アステアの加護のもと平和な暮らしを営んでいたレジェンドラの民。しかし邪神マドルクの反乱で平和な大陸は一気に恐怖のどん底に陥れられた。幾多の殺戮と伴う悲鳴。星竜ハースガルドもさすがに見かね、マドルクに立ち向かった。長い戦いの末平和を取り戻したレジェンドラ。そして身を呈してマドルクを封印したハースガルドは星竜の8戦士をこの地に残したのだった。

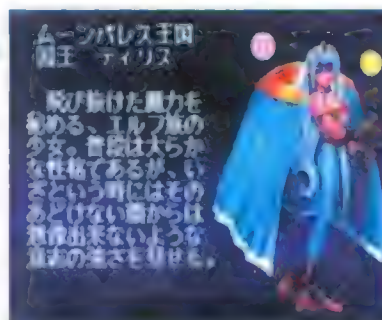


平和だったレジェンドラ大陸に突然邪神マドルクが攻撃を仕掛けてきた。炎と血で赤く染まる大地の前に、人々はなすすべがなかった。あまりの惨劇に見かねた星竜ハースガルドは、マドルクを退けるべく立ち上がった。そして長きにわたる戦いの末、再び平和な日々が。

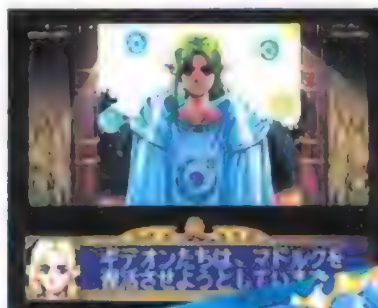


## ティリスでスタート

ムーンパレスでスタートした場合は、うまくすればハイランドと同盟が組めるのでそう苦しい展開にはならないはず。城自体の守りも堅いので安心だ。早めにライオナーネを味方につければ、さらにゲームが進みやすくなる。また他では見れない初代女王ファアラ様の顔も拝めるぞ。



ムーンパレス王国  
女王 ティリス  
脱けかけた魔力を  
秘める、エルフ族の  
少女。昔は大きな  
性格であるが、い  
ざという時にはそれ  
を捨てて戦うことが  
出来る。また、その  
魔力の強さでも知ら  
れる。



## ムーンパレスの武将達

ムーンパレスはエルフの国だけに武器を用いて戦うのはやはり不得意。しかし、それを補って余りある驚異的な魔法力が彼らにはある。ただ直接攻撃は避けたほうが無難。グレンとデュランはエルフではないので、果敢に攻めさせたい。



## ティリス

魔法に長ける彼女。うまく敵軍を振り分けハイムにも勝てるようにしたい。  
職種：ジェネラル  
武将技：ウンディーネ、他  
扱える兵種：ソルジャー、ホースマン、メイジ、アーチャー



## グレン

昔ティリスに傷ついていたところを助けられたことから、戦争勃発のこの折にティリスの元に馳せ参じた騎士。  
職種：ナイト  
武将技：クロスフラッシュ、他  
扱える兵種：ホースマン、レンジャー



## マノア

基本的な戦闘能力はやや劣るがアンデット系には強さを発揮する。ジュノー軍のキリコとは実の兄妹だ。  
職種：プリースト  
武将技：リザレクション、他  
扱える兵種：アーチャー



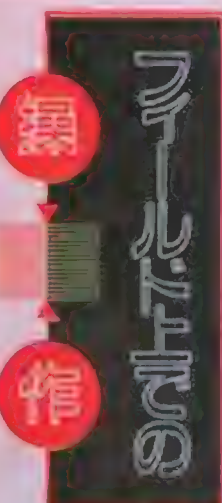
## ラインノール

エルフには珍しい魔法士で爆炎魔法のエキスパート。本来は魔法の平和利用を研究する学者だ。  
職種：マジシャン  
武将技：フレイムキャノン  
扱える兵種：アーチャー

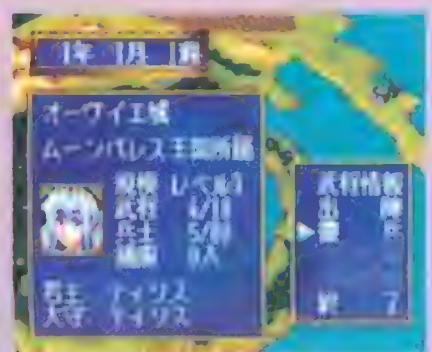


## デュラン

人間ながらエルフを救おうとムーンパレスにやってきた戦士。種族間の壁を越えエルフの部下からも慕われている。  
職種：ファイター  
武将技：ソニックブーム  
扱える兵種：ソルジャー



リアルタイムで進んでいくだけに、フィールド上でもちょこまか指令を出すことが多い。ただボーッと見ているだけじゃダメなのだ。攻めに行くにしても、どの武将にどの城を任せるかを考えて兵力を整えよう。国王は何かにつけイベントに駆り出されることが多いので、太守よりも攻める側に回すのがベストだ。



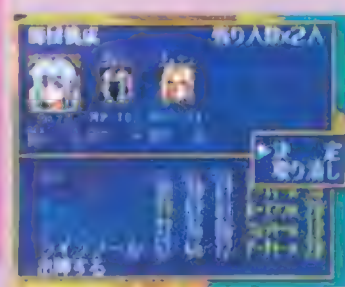
## 武将情報

自分の配下の武将を確認。各々のHPやMP、必殺技などは守るにしても攻めるにしても最低限知っておきたいデータだが、武将情報を見ればいつでも任意の武将のデータを知ることができる。誰があとどのくらいでレベルアップするのかもわかるぞ。レベルの低い武将や自分が扱わないだろうと思う武将は、攻め込まれにくい城の太守にしておくのも手だ。



## 出陣

文字どおり兵を進めたい時に使うコマンド。まず師団長を選び連れていく武将を選択。太守を任命したら目的地を選び兵を進めよう。ただ、ゲーム開始直後は思わぬ敵が城に攻め込んできたりするので、やみくもに強い武将ばかり外に連れていかないほうがいいかもしれない。





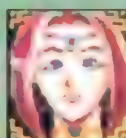
## ライオーネの逆襲

女王コンテストに破れティリスに復讐心を燃やすライオーネ。彼女はムーンパレス城のすぐ西にある城に立てこもり、ティリスがくるのを待ち受けていた。ティリスを捕まえて島流しにし、女王不在を理由に女王に成り代わろうともくるむライオーネ。しかし戦いの後ティリスが「すべてがすんだら女王の座を渡す」ということで話はついた。



## ウェインとの再会

兵を進め始めて数日、ティリスは偶然幼なじみのウェインに再会した。彼との会話中、急にティリスの左手に紋章がウェインの紋章に呼応して発動した。彼は星竜の8戦士を探しているという。目的はティリスと一緒に。かくてムーンパレスとハイランドは同盟を組むことに。そしてウェインは残りの仲間を探しに旅に出たのだ……。



### ライオーネ

魔法の能力はティリスと同等にある少女。  
職種：シャーマン 武将技：サラマンダー  
扱える兵種：メイジ



### パーシル

ライオーネの婚約者。彼女のために戦える。  
職種：ナイト 武将技：フレイムキャノン  
扱える兵種：ホースマン、アーチャー

### ニルカモ

見かけによらず正々堂々とした戦いを好む。  
職種：ファイター 武将技：ソニックブーム  
扱える兵種：ソルジャー

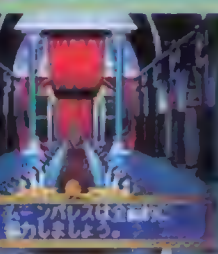
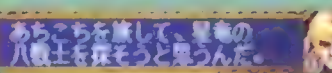


### パニラ

ライオーネ付きのちょっとドジな侍女。  
職種：サモナー 武将技：オーラシュート  
扱える兵種：ソルジャー、メイジ

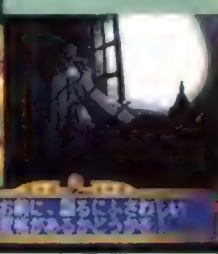


## 同盟結成!



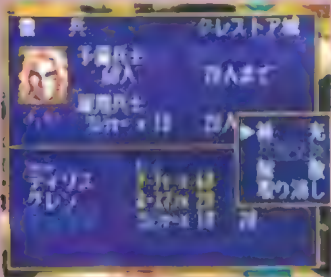
## ハイムとの出会い

ムーンパレスの南西にある廃墟となった塔。どうやら最近何者かが住み始めたらしく、それ以後周囲の魔物の数がめっきり減ったという。軍を伴って城に向くとそこには魔族の長・ハイムが。彼はエルフの長一人なら会ってみたいと話す。ティリスは危険を承知のうえ、単身塔へと向かった……。ここで戦うハイムだが、敵兵士もレベルも自キャラと同じなので苦戦は必至。策を練ってからここへ出向こう。



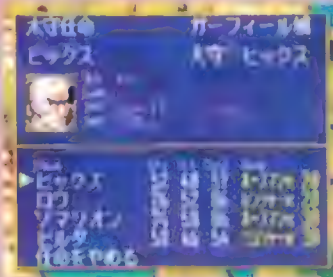
## 徴兵

戦いで兵数が減ったら自国の城で兵士を補おう。徴兵によって城の兵士がいなくなっても大丈夫、時間経過とともに兵士数はその城の最大値まで増えるからだ。また、いくつか兵種を扱える武将なら、攻め込む前に敵兵に合わせて兵種交換しておくのもいいだろう。



## 大守任命

現在その城にいる武将の中から大守を選ぶことができる。大守は城を守るだけでなく、内政力などによって築城や探索を行える。城レベルを上げたり、アイテムや武将をとにかく増やしたいと思ったら、なるべく内政力の高い武将を大守にしておこう。



## 捕虜情報

これまでの戦いで捕虜にした武将のデータが見られる。捕らえた武将がすぐさま自分の配下になるとは限らないが、今後の展開を思案するうえでも頭に入れておいてソンはただ國王直属の武将は、國王が仲間にならない限りは配下にはならないのであしからず。





## ミカヅキでスタート

イズモ国の場合、北にファンダリア帝国、南にボザック国、東にトラッドノア国と、はっきり言ってなかなか攻略しづらい状況だ。あらゆる国からの攻撃に耐え領土を拡大していくため、序盤はなかなか展開しづらい。それでもミカヅキの和服姿を拝めるからいっか。



イズモ国のミカヅキは、和服姿で登場する。この和服姿は、ミカヅキの本来の姿と、イズモ国の文化を融合させたもの。ミカヅキは、イズモ国の王様で、国を治める責任を負っている。彼は、国を治めるために、あらゆる手段を用いる。ミカヅキは、国を治めるために、あらゆる手段を用いる。ミカヅキは、国を治めるために、あらゆる手段を用いる。



イズモ国  
国王 ミカヅキ  
クサナギ流剣術を  
極めたサムライ  
マスター。イズモ  
の豪傑であったが、  
東洋を渡って異國を  
巡遊していた。  
風流を重んじながら  
武勇さも合わせ持つ  
“もののふ”である。



ミカヅキは、イズモへ  
おもどりください。



お願ひします、ミカヅキ様。  
イズモにもどられ。



決して生命を粗末にするな。  
わたしの命はそれだけだ。

### イズモ国の武将達

この国の武将達は義理人情を重んじ、将主に忠誠を誓っている。そのためめったに国を裏切ることはない。しかし、いくら少数精鋭とはいえ、ミカヅキから攻撃を受けるため、かなり足止めを喰らうだろう。この武将はお国精利を用いる侍や、忍者が多い。



#### バクラ

もとは野武士団の頭だったが、ミカヅキに招かれ城に参戦し部となる。  
職種：スロウニン  
武将技：ソニックブーム、他  
扱える兵種：ソルジャー、アシガル、レンジャー



#### ミカヅキ

サムライマスターの称号を持つ彼は国王ながら剣の達人でもある。  
職種：ジェネラル  
武将技：ソニックブーム、他  
扱える兵種：ソルジャー、ホースマン、アシガル



#### ジュウベエ

豪傑ながらミカヅキの右腕ともいえる剣豪。冷静沈着で洞察力にも優れる。イズモの隠れた軍師とも言える男だ。  
職種：スロウニン  
武将技：ソニックブーム、他  
扱える兵種：アシガル



#### シオン

伊賀忍術の女忍者隊長。敏も行動力もその名の通りはるかに上回る。素顔はしとやかで落ち着いた大人の女。  
職種：忍者  
武将技：フレイムキャノン、他  
扱える兵種：アシガル



#### ホウライ

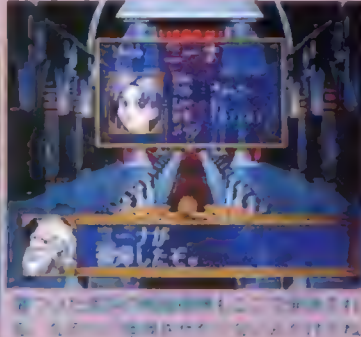
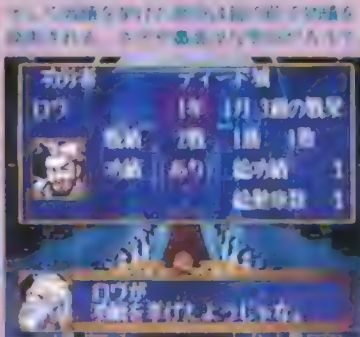
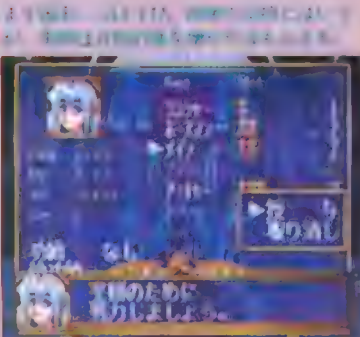
端正な顔からは想像できないほどの剣の豪を持った少年。彼の豪傑はミカヅキ直伝だ。食けん気はかなり強い。  
職種：スロウニン  
武将技：ソニックブーム、他  
扱える兵種：アシガル

### 内政実行のその前に

フィールドで一定時間が経過すると(右上の砂時計が落ち終わると)内政モードに切り替わる。このモードでは勲章授与や細々とした政治を行うのだ

が、内政実行に入る前に、一通りそのターンで起こったことが報告される。まず最初に民衆支持の報告。これは自国の城を増やすごとに報告がなされ、城1つにつき勲章1つが国王に授けられることになるのだ。また、捕らえた武将が特別な人材だった場合、

ここでイベントが起きることも。シナリオに従って仲間になってくれる場合も多いぞ。そしてターン中の戦いで功績を挙げた武将の発表もここでされる。誰か功績を挙げたかをちゃんと憶えて、勲章やアイテムを与えてあげよう。武将も人の子、ほめてあげないとすねちゃうぞ。







## キョウエンとの出会い

イズモ城のすぐ上にある城を占拠した途端、ファンタリアのほうからキョウエンの師団が攻めてきた。言葉少なに睨み合うミカツキとキョウエン。どうやら2人の間にはたかならぬ因縁がありそうだ。互いに死力を尽くした戦闘が今始まる……。

この戦いはミカツキが負けてもゲームオーバーにはならない。「この借りは必ず返す」と言って去っていくだけだ。逆にミカツキが勝ったにしてもキョウエンが「また会おう」と言って去っていく。この2人の出会いはこういうイベントなのだ。

## キョウエン軍団は強敵だ

### キョウエン



正体不明の黒幕に陰で囁かれている暗黒忍者軍の総帥。忍術は一流だが同門のハヤテと衝突して以来、彼を敵とつけ狙う。  
職種：忍者マスター  
武将技：ファンタズム



### クモン



キョウエン率いる暗黒忍者軍の副総帥。キョウエンの忠実な手口には不満だが、不本意ながら従っている。  
職種：忍者  
武将技：アサシナガー  
扱える兵種：アシガル

### サヤカ



美しい容姿とは裏腹に暗殺のエキスパートである女忍者。幼い頃キョウエンに洗脳された。  
職種：忍者  
武将技：フレイムキャノン  
扱える兵種：アシガル

### ランセツ



舌いかなり腕の立つ忍者。正々堂々と勝負にこだわる。忍びとしては珍しいタイプの男。  
職種：忍者  
武将技：アサシナガー  
扱える兵種：アシガル

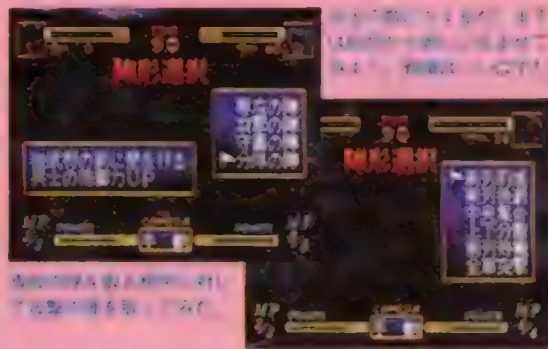
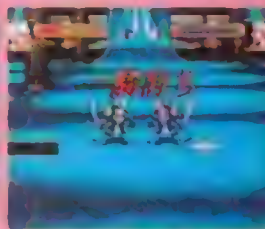
## ハイムと出会うと

もうおなじみのハイムさん。ミカツキ軍も南から回っていくと早々にハイムのいる塔に到達することかできる。また、なりふりかまわずここを目指して進軍した場合、運が良ければ一度も戦闘することなくここに到達できる。さて、ここでも他のキャラと同様に1対1の戦いを申し込まれる。レベルも兵士数も同じなので、武将技をうまく用いて戦いたい。ハイムの技は復活魔法なので、できることなら早いうちにMPを消費させて後半で一気にカタをつけよう。



## 戦闘モードはこう闘おう

戦闘に入る前に戦闘陣形を選択するのだが、ここで見誤ると勝てる戦も勝てなくなってしまう。果敢に攻めたいのはヤマヤマだが、メイジやアーチャーを前に出せばまず全滅はまぬがれない。要は選材適所を見極め、武将のMPに気をつけつつ闘おう。



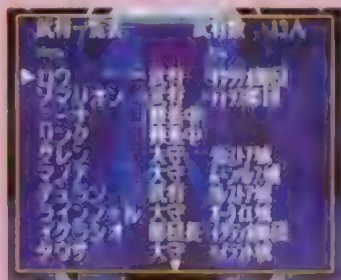
## 勲章授与

武将が戦闘に1回勝つごとに勲章が1つ授与される。これは直接兵士数に影響するのでできるだけ戦闘に勝ってキープしたい。また勲章は1武将につき1つあげれば十分。兵士数の低い武将のために強い兵士が戦ってせつせと勲章を稼いであげよう。



## 武将一覧

現在自分の部下である武将が何人いるか、そして彼ら各々のパラメータはどうなっているかを知りたい時に見るコマンドだ。武将数が増えるといちいち見るのもめんどうだが、他国を攻略する際にはやはり武将の状況を知っておきたいものだ。



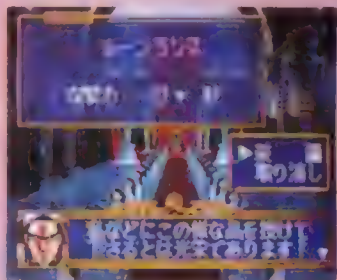
## 武将会見

武将会見は主従関係を密にするためにもマメに行いたい。特に捕虜誘見は状況しだいで仲間になることもあるので捕虜を捕らえた場合は必ず行おう。なんたって武将が増えるんだからね。ただ国王直属の武将は国王か仲間になるまでまず仲間にならない。



## アイテム授与

大空が探索して見つけてくるアイテムは内政力を上げたり攻撃力を上げたりするありがたいもの。必要に応じて武団に与えよう。また功労者にアイテムを与えてこまめすというのも、その分勲章は兵士数の低い者に与えることができるからね。





## ウェインでスタート

最後になってしまったが、なんといっても一番話が  
進めやすいのがこのウェインだ。彼は最初から自分が  
星竜の8戦士であることを知っているし、隣国のムー  
ンバレスともすぐに同盟を結べる。一応の目的である  
ファンダリア帝国とは場所も遠いし、道すがら他国で  
仲間も見つけやすい、といいことだらけなキャラだ。

ハイランド王国  
国王 ウェイン

弱冠17才にして  
ハイランドを統一した  
若き国王。困難に立  
ち向かう勇気、敵を  
も包み込む寛容さ、  
そして弱者をいたわ  
る慈愛など、国王と  
しての資質は十分に  
彼の下にはあまたの  
武将が集まってくる。



## ヒックスとの出会い

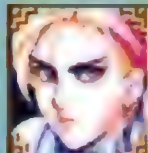
ハイランド周辺をうろついているヒックス  
と出会うとさっそく戦闘となる。が、彼  
は強い者が好きなの、す  
ぐに仲間にな  
ってくれる。



**ヒックス**  
職種：ナイト  
武将技：ソニックブーム  
操る兵種：ホースマン

## 女盗賊ヒルダ

悪徳領主ボルガノに敵意を燃  
やし、盗賊団を率いて反抗する  
義賊ヒルダ。有無を言わさず戦  
闘になってしまったが、誤解が  
解けると仲間になってくれる。



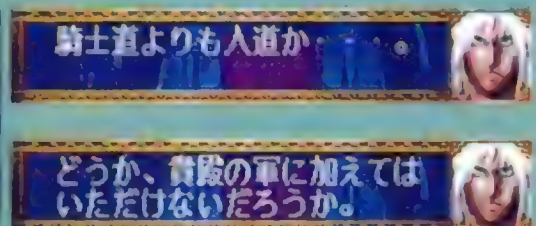
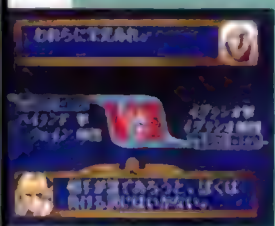
**ヒルダ**  
職種：シーフ  
武将技：シープスタガー  
操る兵種：ソルジャー



**ロック**  
職種：シーフ  
武将技：？  
操る兵種：ソルジャー

## 閃光騎士団との和解

自治領トランパンを守る閃光騎士団。頭領のイグラシオは悪徳領主  
とわかっていながら主君に忠誠をつくさねば、と思いボルガノに仕え  
ていた。が、ウェインの説得により味方になってくれるのだ。



**イグラシオ**  
職種：ナイト  
武将技：ソニックブーム  
操る兵種：ホースマン



**エンドリュウ**  
職種：ナイト  
武将技：ソニックブーム  
操る兵種：ホースマン

## 悪徳領主 ボルガノ



市民に重税を課し贅沢  
三昧の領主ボルガノ。正  
義感の強いウェインは、  
彼を野放しにするわけに  
いかないと立ち上がった。  
かくて戦闘開始！ しか  
し…強いんだこれが//



**ボルガノ**  
職種：ファイ  
ター  
武将技：ソニ  
ックブーム  
操る兵種：  
ソルジャー



**ハリル**  
職種：ナイト  
武将技：？  
操る兵種：  
ホースマン



**ティアンド**  
職種：ナイト  
武将技：？  
操る兵種：  
ホースマン

## ティリスが仲間に

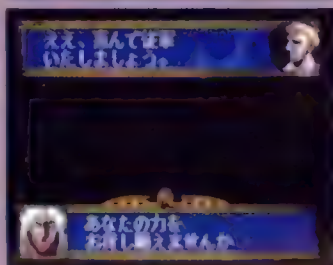
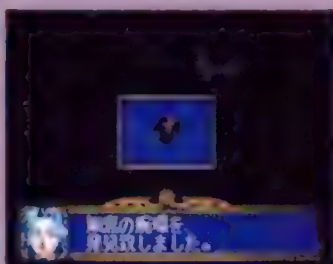


## ハムとの出会い



## 探索

自国の城の太守がいる場合、そのキャ  
ラのパラメータ(内政力)によって探索を  
行うことができる。探索は内政画面中  
に終わるので太守がいなくなる心配はない。  
これによってアイテムや仲間となる武将  
を見つけられる。こまめに行きたい。



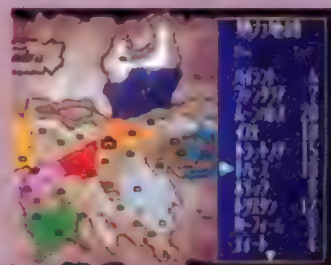
## 築城

築城も内政力の高い太守でないと行え  
ない。しかも必ずしも成功するとも限ら  
ない。城のレベルが上がれば城の兵  
士数も上がるのだが、築城を行うとその  
武将は探索できなくなるのだ。探索と築  
城、どちらを選ぶか悩むところだ。



## 勢力地図

文字通り各国の勢力部分分布図が見れるコマ  
ンド。白がハイランド、ブルーはムー  
ンバレス、トラッドノアは赤というように大陸全土  
を色分けすることで勢力を表している。色  
のついていない部分はまだどの国のものでは  
ない領土だ。急いで取りに行こう！





ちょっとだけ

# Dragon Force Scramble

第8回

開発部隊全面協力安全賞

ドラゴンフォース  
情報缶

今号で、コーナーをリニューアルしようと思ってたんだけど種々の事情で先送り。きっと次号は、すごいぞ!?



## な、なんとサタマガの表紙をGET!

ついに「ドラゴンフォース」が表紙になっちゃいました! 夢にも見なかったことと喜んでます。今回初めて新色を使用し、仕上げに普段使わないペンを入れてみました。また、主人公のウェインを悪役っぽくしたので、今まで公表されているイラストと違った雰囲気になったと思います。ゲームの開発も苦労しただけあって期待できる作品になっていますので、ぜひ遊んでみてください。では、またいろんなところで作品を通じてお会いできたらいいですね。

by日野慎之介(ドラゴンフォース・キャラクターデザイン)

### ラストのラストスパート!!

はっしーの  
開発者日記

昔から、神様に間わるゲームを作る時は、お話をしないと楽られるといわれています。ぼくの周りの経験でも、「インドの神様」の時は肺炎で入院した人がいましたし、「ペルシャの神様」の時は盲腸が1人、ヤクザにからまれたのが1人。「ニホンの神様」の時は、中学生にカツアゲされたのが1人(笑)。そんなわけで、「神様もの」を作る時は細心の注意をはらわないといけないのですが、

今回の「ドラゴンフォース」、神様が登場するにも関わらず、まだ何もしてないんです。そのせいかどうか分かりませんが、仮眠室に出るんです。何かが。夜寝ていると、窓がガタガタ鳴ったり、暖房が急に止まったり。パン吉などはトイレに入っている最中に電気が消えたことが2度もあるそうです(ビルは、最新のインテリジェントビルなんです)。開発終了まであとわずか、「時間」と「幽霊」という見えない敵に悩まされ、苦悩している今日この頃です。



### パン吉&はっしーの欲しがりません勝つまでは!

は: こんにちは、はっしーです。今日は、因縁武将についてお話をね!!

パ: なにっ……!? オレ様に因縁をつけるとは!!

は: ……………。さてと……で因縁武将なんだけど、戦闘準備画面で敵の出陣者武将と味方の出陣武

将が偶然会おうといつもと異なったセリフをしゃべったりする時があるんだ。例えば、ストーリー上、今まで仲間だった武将が敵として登場した時なんか、やっぱりなんか言ってほしいじゃない!! そういうサブスト

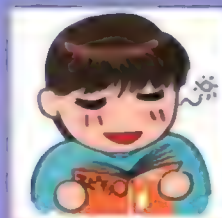
ーリーを表現したくてネ!!

……平たくいうと、自分の国の配下武将と過去に関係のある敵武将を表現するってトコかな……わかる? 例えば、ロウのお父さんが実は、あの人だったとか? ライオーネ女王様に影のように?? 従う武将がいたり……とかネ!!

パ: そうか!? オレ様も妻と因縁があったのか!! ……というわけでオレ様は、帰るぜ!!

は: おへい!? パン吉バグだって……。

パ: ガヘン……!!



はっしー



パン吉

### イラスト&お便り 大募集

このコーナーでは読者からのイラストやご意見、ご要望などを募集しています。開発者への質問などもOK。宛先は〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F セガサターンマガジン編集部「ドラゴンフォース・スクランブル」係まで。

次号は、また2ページに戻して、いつもどおりがんばるのでよろしくね!



# GRADIS

## DELUXE PACK

### グラディウス DELUXE PACK

完成度  
**100%**

メーカーから一言

今までの記事で、「グラディウス」と「グラディウスII」のすごさ、素晴らしさがわかっていただけたでしょうか？ほんとに～に移植のデキも一見の価値ありのオリジナルCGムービーもいいですよ。あと3週間、もうちょっと待っててくださいね。(コナミ広報・柘植)

●コナミ●3月29日発売●5,800円●シューティング  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

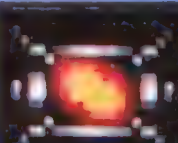
ちょいとばかり歴史のあるシューティングゲーム・ファンなら誰もが待ち望んでいた珠玉の名作「グラディウス」が、これまた完成度の高い続編「II」とともにサターンでプレイできるようになる。これ、凡百のゲームタイトル(失礼)がワラワラと発売されるよりも、はるかに価値がある。未経験者も、顧されたと思ってプレイしてみ。

## ～今ふたたび明らかにされる「グラディウス」の全容～

音楽に「復刻盤」があるように、ゲームにも過去の優れた作品に接する機会がもっとあってほしい。幸い現在の家庭用ハードの性能は、数年前のアーケード作品なら、開発側の技術力とオリジナルに対するこだわりさえあれば完全再現できるので、コナミの一連のDELUXE PACKシリーズなどは大いに歓迎したい。

今回は、オリジナルの「グラディウス」シリーズに初めて触れる新世代ユーザーのための紹介記事である。実際にプレイする前に、その独特の「空気」だけでも感じとってほしい。

### パワーアップシステムのおおむね



うるわしの  
赤カプセル



驚くべき  
青カプセル

「グラディウス」シリーズの自機のパワーアップは、赤いザコ敵を倒すと出現する赤カプセルによって行われる。といっても、取ればすぐに効果が表れるわけではない。画面下に6つのパワーアップ項目が並んでいるが、これはカプセルを取った数だけ点滅箇所が右に移動する仕組みになっている(右端までいくと左端に戻る)。つまり、パワーアップさせたい項目が点滅しているときに「パワーアップボタン」を押せば、その性能が強化するというわけ。それほど難しく考えなくてもいいのだ。

たまに赤カプセルのかわりに青いカプセルが出るけど、これは画面中のザコ敵を全滅させるだけなので悪しからず。

### 【パワーアップメニュー】

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?
自機の移動スピードが1段階アップ。最大5段階まで上げられるが、通常は1～2速で十分こと足りる。	自機の前方向め下方向(キー一部例外あり)に攻撃力のあるミサイルを装備。連射は効かないが威力は大きい。	通常ショットと同じ威力の弾を自機正面方向以外に同時に発射できる。LASERとの同時装備は不可。	通常ショットのかわりに、自機正面方向に攻撃力の高い武器を装備する。「II」では2種類用意されている。	自機の行動(移動、敵や敵弾との衝突攻撃方法)をまねる分身を1つ装備する。敵との衝突判定はない。最大4つまで装備可能。	を一定回数無効にするバリアを装備。すでに装備されている状態でのし直しは不可能。



これを繰り返せばこんなに立派に...

「ここだ」ってここでパワーアップボタン



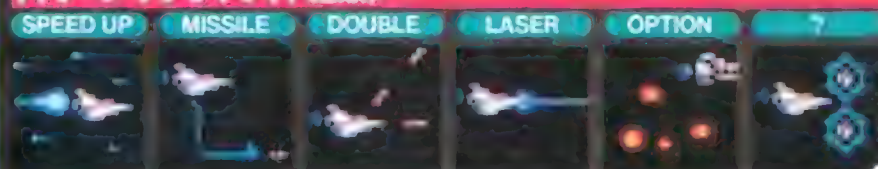




オリジナルは1985年に登場。新型超時空ファイター「ビッグバイパー」を操作して、惑星グラディウスの侵略を企む亜空間生命体バクテリアン軍と戦うパワーアップ型横スクロールシューティング。

全7ステージのループ制。独特のパワーアップシステム、洗練された世界観が一世を風靡し、後に数々のコンシューマハードやパソコンに移植された、コナミの名作中の名作。

## パワーアップタイプ(十種類)



## ワンポイント

DOUBLEは自機正面+前方斜め上方向。LASERは貫通力のあるレーザー(そのままやんけ)。?は前方からの攻撃を防ぐシールド。後方への攻撃力は皆無。

## STAGE1 天井も地面の惑星表面は、意外と緑豊か

序盤はゆるやかなザコ編隊との空中戦(※各ステージの序盤で登場する敵編隊は、全滅させるとカプセルを出す)。ある程度進むと、陸地が画面の上下に見えてくる。ところどころに張り出している山への衝突に注意しつつ、徐々にパワーアップしていこう。ステージボスのビッグコアについては最下段カコミを参照。



## STAGE2 誰が作ったか、石製の惑星前線宇宙基地

古代遺跡の上に建設された無数の砲台が、ビッグバイパーの進路を塞ぐ。上下方向のスクロールはあるけど、狭い範囲ですぐループするので、あまり気にしなくてもいい。ステージ後半に配置されている大量の破壊可能ストーンヘンジは、エアマットのプチプチを潰す快感に似たものをモニタの中で体験させてくれる。

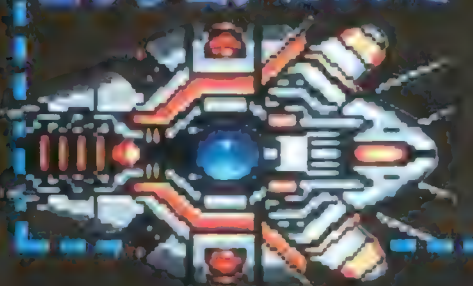


## STAGE3 宇宙空間に広げよう、イオンの輪っか

古代遺跡の第2弾は、「グラディウス」の神秘性の象徴ともいえる、イースター島のモアイ像。放ったらかしにしておくと、視界範囲内にいる間に口からイオンリング(ショットで破壊可能)を際限なく吐き続けるので、やはり弱点の口を狙ってショットを撃ち込もう。一瞬の判断を誤ると即、死につながるステージだ。



## ビッグバイパーの宿敵 ビッグコアについて



ステージ1~5の最後におもむろに登場する巨大戦艦ビッグコア。画面右端でキビキビと上下移動し、一定のタイミングで4連レーザーを発射する。外見は貫禄があるけど、実はそんなに強くない。前面の5つのハッチを壊してから中央の青いコアにショット(レーザーだとより話が早い)を撃ち込めば、あっけなく御陀仏だ。放っておいても最終的には自爆するけど、せっかくだから相手にしてあげようね。

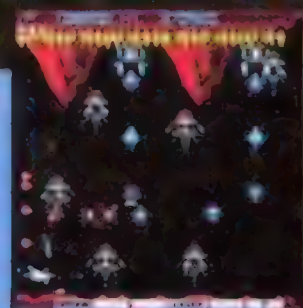
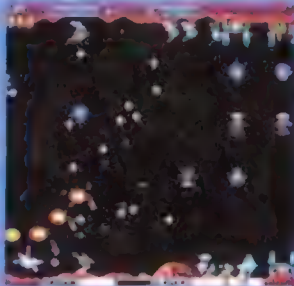






## STAGE4 見た目はステージ1と似ているけど

実を言うと、地形はステージ1の上下をひっくり返しただけ。これといって工夫があるわけではない。しかし、攻撃の激しさは段違い。初心者が最初にぶつかる大きなカベがここだろう。このステージに限って、LASERよりもDOUBLEのほうが全編を通して有効だ。余談だが、「グラディウス」の音楽の中で1、2の人気を誇るのが、このステージのBGM。勇ましくもさわやかな旋律と透明感溢れるパルスシステム音源のバランス感覚が絶妙だとか。



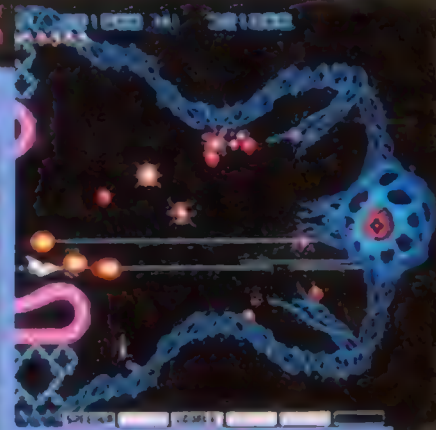
## STAGE5 浅黒の間に浮かぶ、厚んのにり茶色の肉団子

唯一、地形障害物が登場しないステージ。序盤のザコ編隊との空中戦以降は、先端から弾を出す船手を0~4本つけた細胞体がひたすら出現する。一見、これまでの順当な流れを寸断するかのような展開だが、敵キャラの表現の豊かさによって、深く印象に残るステージになっている。「グラディウス」は単にシステムやゲームバランスが優れているというだけではなく、こうしたステージ構成によって世界観の奥行きを出している点でも非常に評価できるゲームだ。



## STAGE6 生命の神秘について考えたいくなるステージ

ステージ5で突如登場した“有機”というキーワードを発展させた形のステージ。難度としては簡単すぎず難しすぎずといったところだが、青色を基調とした生物的なグラフィックは、見る者(=プレイヤー)に「いよいよストーリーの核心に迫ってきた」という印象を与える。最終地点に待ちかまえているのはそれまでのビッグコアではなく、6ステージそれ自体ともいえる謎の生き物の頭部。コイツを破壊すれば、最終ステージだ。



## STAGE7 いよいよ大詰め、枯葉の根元は目の前だ!

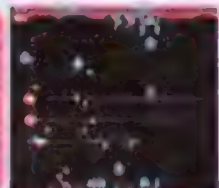
防衛能力の高い敵巨大要塞の奥深くへと進んでいくビックパイパー……。最終ステージでは、これまでに登場したザコ敵の総攻撃を受けると思ってもらって間違いない。後方から、あるいはワープで容赦なく襲ってくるので、それ相応のテクニックが必要となる。オプションの並べ方やTPOに応じた装備変更、またはバリアの張り替えなど、ありとあらゆる技を駆使して難関をくぐり抜けよう。最終地点までたどり着けばこっちのものだ。



## CATCH UP! 前作のニューズに比べる画面モード

オリジナルの完全再現が信条とはいえ、“家庭用ゲーム機のソフト”という大前提を抜きに作られても、ユーザーの立場としてはあまり嬉しくない。その点「……DELUXE PACK」は、オプション設定モードが充実している。画面表示にしても、オリジナルと寸分たがわぬサイズと家庭用テレビの縦横比に合ったサイズのモードが用意されていて、親切この上ない。

ARCADE



グラディウス

MUSEUM MODE

ARCADE



グラディウス

MUSEUM MODE

グラディウスII

ARCADE



グラディウスII

MUSEUM MODE

FULL

FULL

FULL

FULL





シューティングのエポックメイキングとなった「グラディウス」の登場から3年。外伝的存在の「沙羅雙蛇」を間に挟んで、正統の続編が満を持して世に出された。ピックアップの次なる敵は、謎の生命体ゴーフー率いる特殊部隊。奇抜なアイデアと過去の作品との連続性を感じさせるフィーチャーが凝縮された珠玉の8ステージ構成。

## パワーアップタイプ(4種類+バリア2種類)



## ワンポイント

初代「グラディウス」とまったく同じ(バリアだけは個別に2タイプから選べる)。別名「男の装備」とも呼ばれているが、サバイバル能力は決して高くない。前方への攻撃にしても決定打に欠け、後方はからさしダメとされているからねえ……

MISSILEが、何かに衝突すると爆発を発生させるスプレッドボム。DOUBLEが、自機の前向き方向にショットを発射するテイルガン。破壊力や見た目の派手さ重視のプレイヤーにお勧め。全体的なバランスも悪くないのでクリア狙い用。

MISSILEが、ゼロ敵を貫通して地形に沿って移動するフォントゥビッドミサイル(ノーマルタイプの強力版だね)。LASERが、上下方向の攻撃範囲が広く連射もオーケーのリップルレーザー。あまり使い勝手がいいとは言えない。中途半端。

MISSILEが、上下(ノ)斜め前方に放射線軌道でミサイルを発射する2WAYミサイル。しかもDOUBLEはテイルガンだから、攻撃力の弱さを機動力で十分カバーできる。楽しくプレイするには最適なパワーアップタイプ。



前方からの敵の攻撃に15回まで耐えられる。被弾することによって防御範囲が小さくなるので、頼り甲斐はあまりない。

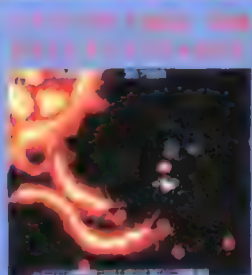
被弾に耐えられるのは3回だけだが、全方向をカバーしてくれる。後方からの攻撃に不安があれば、こちらを選ぼう。

## オプションバリエーションについて



## STAGE1 アロミニウスから生まれたドラゴンが戦う

最初の戦場は、表面を炎で覆われた人工太陽の密集地帯。表面からはやはり炎でできた竜が出現し、クネクネと長い胴体を揺らしながら、宇宙空間を優雅に漂う。映像的に美しく、画面が上下方向にもスクロールするので、つい大胆に移動したくなるが、出会い頭の衝突の危険性が高いので、自重するべし。



## STAGE2「敵はエイリアン」と再認識させられる

映画「エイリアン」シリーズの影響を色濃く受けている、まがまがしさ抜群のステージ。フィールドは上下方向にも結構広がっているが、地形の都合上、実際はあまり派手には動き回れない。自分なりのルートを絞り込むことと、狭い地形での左右方向の弾よけが突破のカギだ。



## CATCH UP 2 ここまでするが? 再現度

今回のDELUXE PACKは、移植スタッフの“オリジナルに対する愛情とこだわり”の塊といっても差し支えない。でなければ、何のためにバブルシステム(コナミが独自開発したシステム基板。初代「グラディウス」はこのシステムによってプログラミングされていた)の立ち上げ画面や、あの透き通るような音色を内蔵音源で完璧に再現したというのだろうか?

## 超懐かしいシステム 立ち上げ中画面



ネーム  
エントリー  
だって  
もちろん

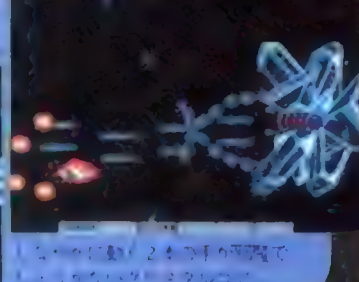
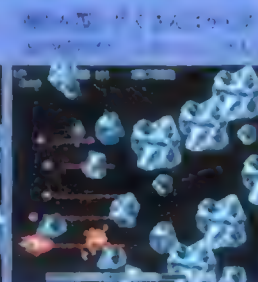
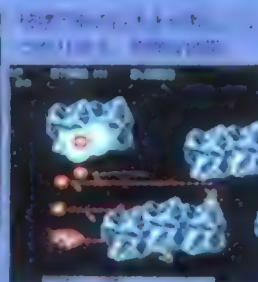






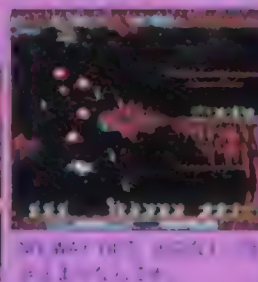
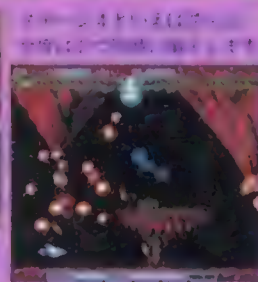
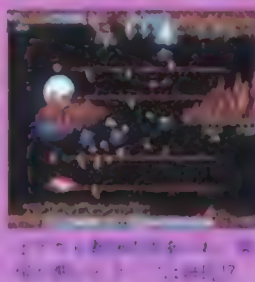
## STAGE3 衝突と衝突のわずかな隙間を縫うスリル

宇宙空間に漂う氷塊を避け、必要とあれば破壊しながら進路を切り開いていくステージ。氷塊の暴力的な敵と、他者とぶつかったらそのまま跳ね返るという暴力的なアルゴリズムのおかげで、一度ミスしたら立て直しが非常に困難になっている。この緊張感は、「I」のステージ5以上といえる。



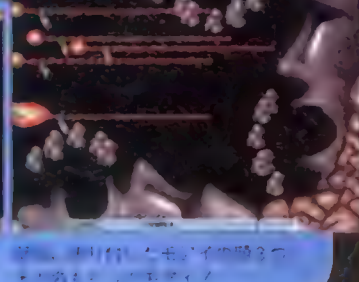
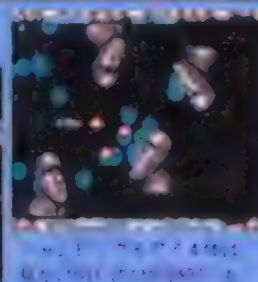
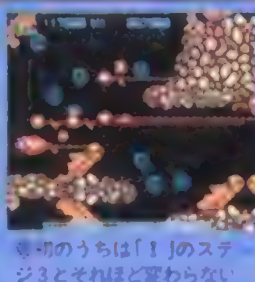
## STAGE4 テーマはスバリ「過剰なる弾よけ」

ステージ自体のコンセプトは「I」の同ステージとほぼ同じだが、砲台の配置や敵の出現位置がより陰険になっている。前方斜め下45度以外の方向——上とか後ろとか——への攻撃手段を何かしら持っていないと、まともに太刀打ちできないだろう。そのかわりといってはアレだが、ステージボスはかなり弱い。



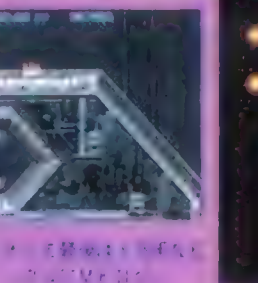
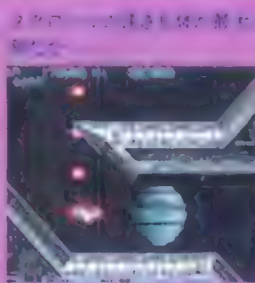
## STAGE5 モアイの逆襲！今度は親類一同で総攻撃

たしか「I」の設定では“古代遺跡のモアイ像をイオンリング砲台に改造し……”なんてハズだったのに、「II」は明らかに、モアイの形をした新兵器を作ってますね。ははは。ステージ後半はイオンリングの連射効率が格段にアップする上に、自機の場所に応じて顔の向きを変えたりする。撃ち負けないように。



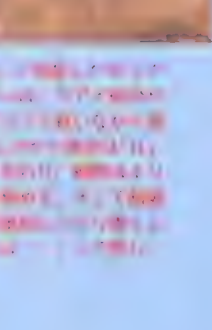
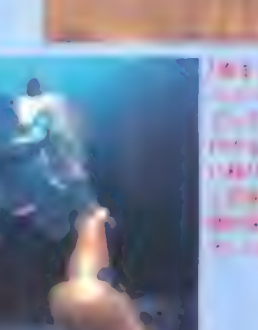
## STAGE6 迷路状の要塞を高速で駆け抜ける快感と恐怖

これまでのある種神経質なプレイが要求される展開とはうって違って、高速スクロールする背景を“暗記半分・勢い半分”で突破していくという、珍しいタイプのステージ。たしかにミスはしやすいけど、カプセルがたくさん出現するので、立て直し自体はそれほど苦にならないはず。



## CATCH UP 3 サターン版でしか見られないアレ

「グラディウス」の世界像をより鮮明なものにしたければ、起動してから放っておくと自然に始まる、オリジナルCGムービーをご覧あれ。約2分に及ぶ映像は貴方を“その気”にさせてくれるだろう。余談だが、昔コナミから発売されたOVA「沙羅曼蛇」は原作ゲームのイメージを……あ、スペースが。



手に汗握る  
オープニングデモ





## STAGE7 過去の足まわしき記憶がよみがえる

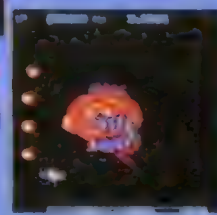


ゴーレム

「沙羅曼蛇」の時と同様、てんで強い

ピックアップ

バグが出現する20秒に敵を倒す



ボスキャラ  
オンパレード!

4本の「な...」...  
か...いい、用心せよ

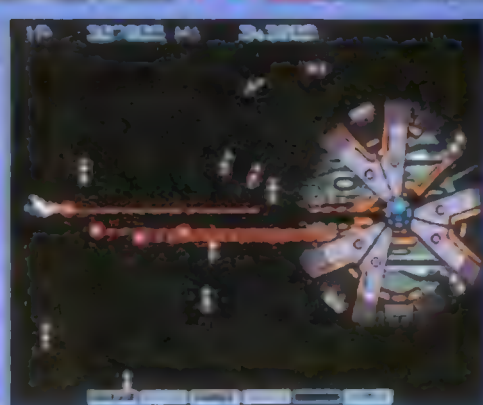
...  
...  
...



ドラゴン



ドラゴン



...  
...  
...

ステージ開始早々、ワープ出現する赤いザコ敵が、これでもかとばかりに登場する。どうも都合が良さすぎる……と思ったアナタは正しい。この後には、「グラディウス」や「沙羅曼蛇」で倒したはずのボスキャラが、ちょっとだけパワーアップした状態（ゴーファーに勝手に改造された説も……）で順番に再戦を挑んでくるのだ。途中でミスするともう一度最初から戦い直さなければならないので、気合い（??）で一気に乗り切ろう。

## STAGES

### 難攻不落の宇宙要塞の深奥部に潜むのは?

まずはハッチを壊して要塞内に侵入（ぼーっとしていると激突死たかね）。ポイントとなるのは、中間地点でのスクロール停止時をいかに耐えきるか、ということと、終盤のクラブ（破壊不能）の足の運びを見切れるか、の2点。最後のゴーファーとの対決は、言ってみればオマケみたいなものだ。「極上パロディウスだ / DELUXE PACK」を持っている人は、ほぼ同じ構成の「極パロ」最終面をプレイして腕を慣らしておこう。



要塞内に入るだけでもひと苦労なのに、入ってからも容赦なくナシ。



6本足の巨大カニ  
メカクラブ



突如せり上がる壁は、場所を覚えてあらかじめ避けないとキツイ



敵が壁のゴーファーくん。英語で二重三重しゃべるので、一度聞き流してあげよう。

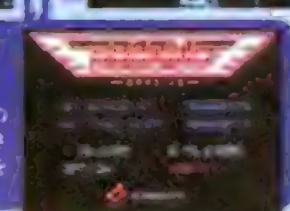
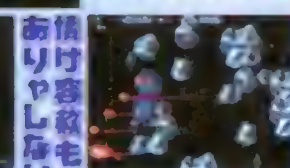
## CATCH UP 4 夢の!? WAIT CONTROL機能

当時の業務用ハードは、画面上にたくさんのキャラが出たり、巨大キャラが登場したりすると、全体の動きがスローモーションになる現象——“処理落ち”が頻繁に起こった。サターン版ではわざわざそれも再現している。何という徹底ぶり!!

切り換え  
画面  
オプション  
ON/OFF



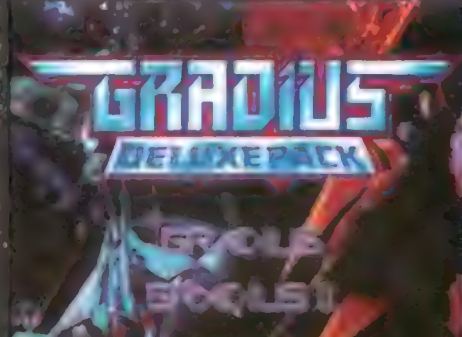
グラディウスI  
では?  
通常は処理落ちONの  
状態でしかプレイでき  
ないけど、ある条件を  
満たすと、ホラ……



## 次回予告

ソフト発売直前となる次号では、以前誌上で募集をかけた「グラディウス」の懸賞文ならびにイラストの優秀作品を発表する。締め切り日直前になって力作がドドッと寄せられ、当初の予想以上の反響に担当者は嬉しい悲鳴をあげているところだ（本当にあげていたら不気味……）。作品を応募してくれた読者はソワソワしながら待つように。なお本誌では、今後もこのゲームに関するフォロー記事が続いていくつもりなので、攻略の質問などがあればどんどん寄せてほしい。

あと1か月足らずで1月が過ぎるぞ。

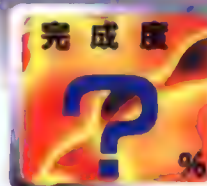






# サクラ大戦

発売はまだまだ先だけれど……



メーカーから一言

発売前から熱狂的な指示をいただいている「サクラ大戦」。発売日が延びましたが、その分みなさんの期待に応えられる、面白い作品にします。現在、アニメーション部分も徐々に完成してきており、近々ゲーム部分も含めお見せできる予定。ぜひ期待してください。

●セガ●9月発売予定●価格未定●ドラマチックアドベンチャー●2枚組

## サクラ大戦発売延期の謎を開発者に直撃!!



超大作「サクラ大戦」を  
開発指揮されている、セ  
ガの超忙しい方だ。

山田辰夫氏  
コンシューマーソフト研究開発本部

本誌■今春発売予定だったのが9月に延期になりましたね。

山田■基本的には、ゲーム自体のクオリティアップ、ボリュームアップの2点に尽きると思います。特に今回の作品は、各界の超一流の方にご協力いただいているんです。そういった作品のクオリティというのをフルに実現したいということで、本当に内容を重視して開発を進めていますので、期間をいただくことになりました。

本誌■CD-ROMが2枚組で、データ量も単純に計算して2倍ということになりますが、こういった点をボリュームアップされていくんでしょうか？

山田■今まではこれくらいの作品でも、1枚に削ってこういう考え方でしたが、やっぱりゲームの内容がストレートに考えて2枚組の作品だと認識し、本来の形に戻ったということです。クオリティ的にもかなりのモノができてますよ。

本誌■グラフィックの追加やムービーの追加というような予定は？

山田■やはりムービーなども含めて随分あります。当然、仕様のバ



ージョンアップに伴ってそういうところも入っていますから。

本誌■BGMのほうは？

山田■BGMも増えています。

本誌■シナリオの追加などはありますか？

山田■本作のシナリオはかなり面白い、凝ったモノになっています。従って追加という形じゃなくて、当初のもともとの素晴らしいモノをそのままに再現できるという形になります。

本誌■制作発表の時には、アドベンチャーパートと戦闘、いわゆるシミュレーションパートがあるというお話だったんですが、そのところで変更点とかはあるのでしょうか？

山田■基本的なゲームシステムは変わりはありません。これにミニゲームとか、面白い要素をつけ加えていきます。

本誌■現在は9月発売に向けて、

どのような作業をなさっているのでしょうか？

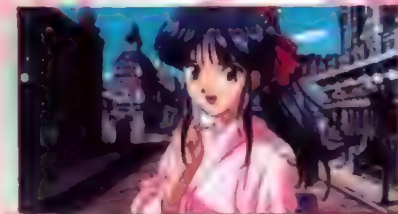
山田■開発の経過からいいますと、アニメーションやCG、音楽など、外の部分と幹になるゲーム開発の部分の2本に大きく分けられると思うんです。外の部分が、ほぼメドがついた……または完成して、今実際にゲームの幹の部分の開発を進めてる状態です。

本誌■開発に当たって特に注意している部分はありますか？

山田■このゲームは自分とその配下で戦う女の子、彼女たちの良さをユーザーにわかってもらうことがすべてだと思うんです。広井氏がいわれていたのは、演出、グラフィック、表情、そして目線のひとつにまで気を配ってくれと。戦闘の演出も含めて、そこが核になると思うんですよ。ここの表現がまず一点。それから、このゲームはCGの部分とアニメの部分両パートがあります。この両方を使って、違和感なくつながるようにしたい。これに今一番苦労しているんですけど。

本誌■開発者サイドから見たこのゲームに対する意欲、感想などをお聞かせください。

山田■これはゲーム開発というより、プロジェクトとしてみて、セガのコンシューマーゲームの中でも一番大規模で大がかりな物であると。当然それで成功させなくてはならないわけです。そういうプロジェクトに実際に関わってるっていう嬉しさ、必ず成功させなけ



しかし……  
あなたのような お若い方が  
豪華団とは 重きだ

ればならないという責任の重さを感じますね。今回レッドさんの協力で、タレントの方、有名な方と初めて一緒に仕事をさせていただき、新しい経験や勉強になりました。そういう意味では開発する僕たちにとっては嬉しいプロジェクトだったと思います。特にキャラクターはですね、単に絵だけじゃなくて、個性、イメージ、生命力がある。ストーリーにかけける情熱とかもレッドさんはすごいんですね。ゲームに関係なくて、そこまですりなくてもという部分までも、ストーリーとかキャラクターに関係してくるとないがしろにしない。そこがやはりレッドさんのカラーなんだろうね。しかも「サクラ大戦」についてはオリジナルですからね。それにかけけるエネルギーというのはすごいと思います。それらを踏まえたうえで本作は、中ヒットとか、大ヒットじゃなくて、特大ヒットを狙うゲームであるといえるんです。ユーザーの皆さんに特大の満足、楽しさを与えることができるよう、我々もがんばっております。ぜひ期待してください。

本誌■ありがとうございました。



# ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

完成度  
100%

メーカーから一言

いろんな機種で、様々な大戦略が出る混戦模様の中(笑)でも、「WA大戦略」が遊べるのはサターンだけ! 多種多様すぎて他の追随を許さない膨大な数のポリゴン兵器も、「作戦ファイル」ならすぐ出会える! これでキミも橘花や富嶽や震電改のパイロットだ!

●セガ●3月15日発売予定●4,800円●シミュレーション  
●1~5人プレイ●全年齢推奨

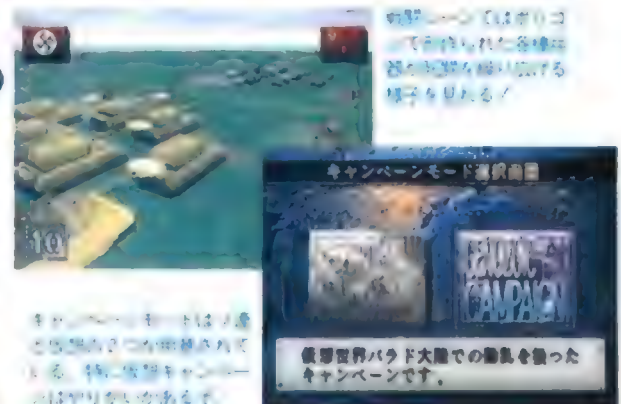
「ワールドアドバンスド大戦略」の既存ユーザーだけでなく、初心者にとっても魅力いっぱいのデータを誇る「作戦ファイル」。今回もチェックポイントであるデータの、ほんの一部を公開しよう。

## 発売まであと1週間の「作戦ファイル」の 魅力を今回も大公開!

ドイツをはじめとして日本やアメリカ、ソ連などの第二次世界大戦の参戦主要国の兵器をユニット(駒)に置き換え、将棋のように配置や移動、そして攻撃を行いながら戦略を味わえるシミュレーションゲーム。それが「WA大戦略」。

前作「鋼鉄の戦風」の姉妹作にあたるのがこの「作戦ファイル」だ。ゲームシステムはそのままに、データを拡充し、より初心者にも楽しめる作りになっている。

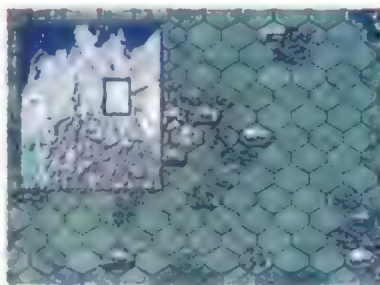
初心者はスタンダードモードで腕をみがき、中級者以上はキャンペーンモードで自分の戦略を思う存分発揮してほしい。



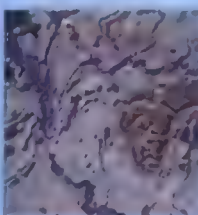
## スタンダードモード

単独の戦闘を体験できるのがこのスタンダードモード。初心者にも楽しめ、かつ時間をかけずにプレイすることができるマップから、結構アクの強いマップまで、多種多様のものがそろっている。

特に人間対人間のプレイを前提として作られたマルチプレイヤーマップは、遊びがいがあるぞ。

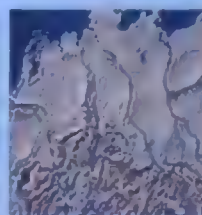


## エキスパート



【キエフ】

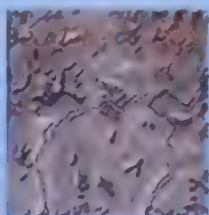
ソ連の戦車地帯であるウクライナ地方を占領する。航空機を有効に使わないとドイツ軍は辛いかも。



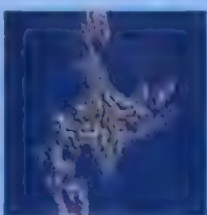
【ベルリン】

第二次大戦終結直前の、ドイツ首都付近での攻防戦。最新鋭兵器が色々と使えるので楽しめるが、ドイツの防衛は難しい。

【スモレンスク】

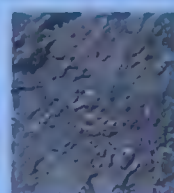


【レッドベア】



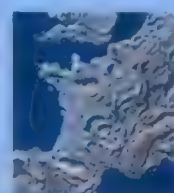
## マルチプレイヤーズ

【クルスク】



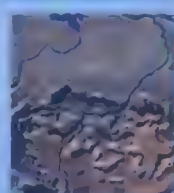
史上最大の戦車戦となった、ドイツとソ連軍のクルスクでの戦い。守るソ連軍にどうドイツ軍が攻めるかが鍵。

【ファレーズ】



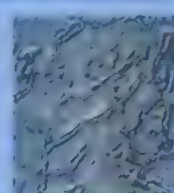
ノルマンディー上陸作戦以後の、連合軍とドイツ軍との決戦をテーマとしたマップ。バリ攻め戦が見物かも。

【バルジ】



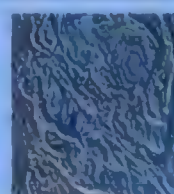
ドイツ軍最後の大作戦として、晩年にあった「バルジ大作戦」をテーマにしたマップ。史実をくつがえせるか。

【ハリコフ】



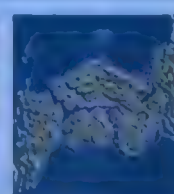
補給線が伸びきったソ連軍に逆襲したドイツ軍の攻勢がテーマ。ドイツ軍の最終目標はハリコフ市の奪回だ。

【フォートレス】



マップの中で、陸軍が右往左往する。敵首都への進軍路の選択が、勝敗を分かつ鍵になるかも。

【瀬戸内海フォース】



瀬戸内海周辺を舞台に、各国の最新兵器が衝突する。見逃えのある地域での戦いは、やる気をかき立てるはず。

## ネクストレベル

【巨砲轟く】

どちらかというと陸空のユニットが主流となる「作戦ファイル」の戦いではかなり異色なもの。戦艦をはじめとする海軍ユニットが大活躍する、海の男(?)向けのマップになっている。索敵と敵の射程外からの攻撃が鍵。



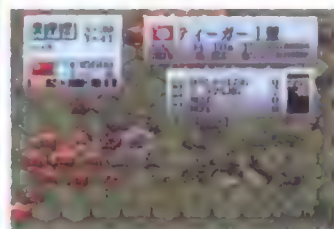
## ソビエト キャンペーン

今は亡き赤い帝国ソ連の、ドイツとの戦いを再現したキャンペーン。装甲の厚い兵器が多いので、経験値を稼いだり進化をさせるのはドイツ軍の場合より楽かもしれない。また、陸軍大国だけあって、野砲やカチューシャなど後方支援用の火器が充実しているのも特徴。

Map4:ハリコフの明暗  
(1943.3.4~42.5.2、部隊数34)

スターリングラードでの大勝利に酔いしれたソ連軍が、補給の不足を無視してひたすら前進したあげく、それをドイツ軍に陥れ反撃を受け、ハリコフ市を奪回されてしまった戦いがテーマのマップ。もちろんプレイヤーはソ連軍であるから、史実ど

おりの展開では困るわけだ。ターン数は伏せておくが、序盤にマップ四方からドイツのマンシュタイン軍が増援として現れる。はじめの数ターンの間、調子に乗って前進を続けているとこの軍に挟撃され、史実どおり壊滅させられることもありうる。逆にこの増援さえ防ぎ切れれば、後は楽勝のはずだ。



## 全体マップ

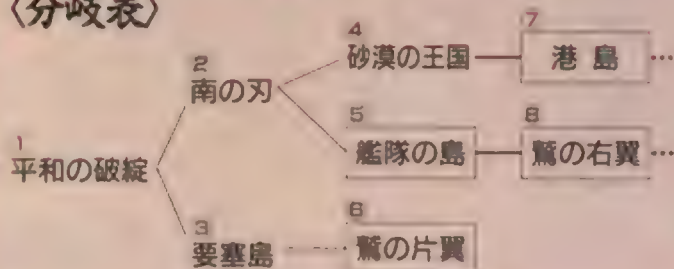


## 仮想キャンペーン

仮想世界パラド大陸での、パラセラ共和国の攻防をテーマとしたこのキャンペーン、実はゲームスタート時の生産型の選択によってかなり攻略法や難易度が変わってくる。解説はドイツ軍型を選んだものとして行っているが、これはもっとも一般的でかつ難易度が低いからである。



## 〈分岐表〉



## 艦隊の島 (66.3.12~66.4.20、部隊数35)

ハボナ帝国の海軍基地が存在するトウリツ島への上陸・制圧作戦をテーマとしたマップ。主力は日本軍生産型のハボナ帝国のため、陸上戦はそれほど難ではないだろう。山地によって侵攻ルートが二分されているが、北側のルートが多少広いのでそちらに戦力を多く割こう。

やっかいなのがハボナ帝国の旧式戦艦。その長射程の主砲を用い、次々に艦砲射撃を行ってくる。戦闘機に爆装をし、早めに叩いておこう。一方でドック内の戦艦にダメージを与えれば、敵の財力をひっ迫させることができ、陸戦がよりいっそう楽になること間違いなし。



## 全体マップ







## 鷲の片翼 (66.5.10~66.6.18、部隊数30)



対バラセウ包囲網の柱の1つであるアユメイラ国を制圧するため、同国に上陸作戦を敢行し、それに成功したバラセウ共和国軍。上陸作戦終了後の、四面楚歌状態からゲームはスタートする。

全体的にはかなり細長いマップになっている。しかも自分以外の3司令部はすべて敵。モタモタしている



とあっという間に司令部まで攻めたとられ全滅してしまう。

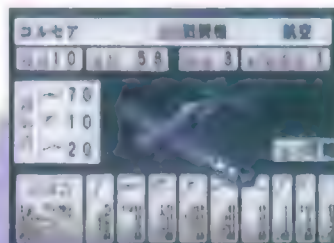
まずは右方からの敵の攻勢に対し川越してなんとか防衛しながら爆撃機や戦闘爆撃機を次々に配置し、左方にある敵司令部を強襲してしまおう。こちらの敵軍さえ倒せば、後方の憂いなく右側へ進撃できる。

マップ中央部には「陣地」の地形

全体マップ

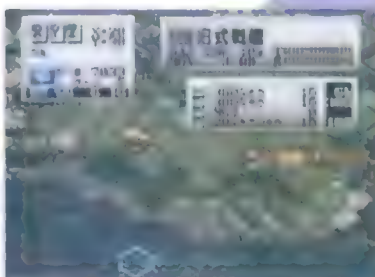
が多い。ここではかなりの地形効果を得られるので、敵部隊がこの地形上にいたときには要注意だ。

あとは道沿いに進撃していれば間違いないが、敵のコルセアには特に注意してほしい。なめてかかると虎の子の航空機が全滅してしまうぞ。



全体マップ

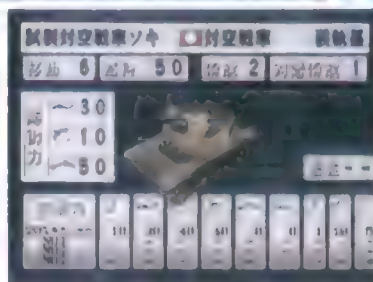
## 港島 (66.6.12~66.7.21、部隊数35)



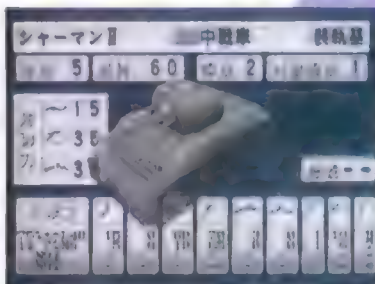
マップの地形そのものは「鷲の片翼」と変わらないが、部隊の配置場所や兵器の内容が異なっている。しかも始末の悪いことに、数ターン後にはアユメイラ国の海軍(旧式戦艦や重巡洋艦)が増援として南方海岸沿いに現れるのだ。

ハボナ帝国の生産型は日本タイプだからさほど問題ないが、それでも「艦隊の島」よりは強力になっているので注意が必要。むしろ航空機のように注意を傾けよう。

また、アユメイラ海軍をも含めた敵海軍にはやはり空撃で対応するしかないが、南方ルートを除いて、北方ルート一本やりで攻めるという手もある。部隊の渋滞にさえ気をつければ悪い手ではない。



## 鷲の右翼 (66.5.10~66.6.18、部隊数25)



マップの地形構成は「鷲の片翼」と同じ。ただし「片翼」ではなかったマップ左側の敵司令部が、このマップでは味方の司令部になっているので、後方の憂いなく全力で右側へ攻めたとすることが可能。

進攻方法もほぼ同じ。道に沿って進んでいけばいいが、序盤の対左方進攻がない分、右側の川そばでの「陣地」周辺での戦いは楽になるはずだ。ここさえ突破できれば、あとはほぼ一直線で敵司令部に向かうことができる。

敵の兵器も陸空ともに強いものになっている。制空権を完全に握り、戦車に対しては航空で攻撃するなど、有利な戦いを心がけよう。

全体マップ

なおこのマップではどの国も収入が少ないので、一度敵航空機を壊滅させてしまえば、制空権はかなり楽に得ることができる。逆に

大型爆撃機などの高価な機体は、補充がなかなか進まないの、使用はできるだけ避けたい。戦闘攻撃機を多用するといいたろう。





# J.LEAGUE VICTORY GOAL KeoAL96 TM ビクトリーゴール'96

完成度

90%

メーカーから一言

「本物のサッカーをゲームで実現!」を目標にして、ついに到達したのがこの「ビクトリーゴール'96」です。サッカー選手の動き、テクニック、戦術、日本サッカー界の著名人による実況・解説など、すべてにリアルな臨場感を存分に楽しんでほしいですね。

●セガ●3月29日発売●5,800円●スポーツ

●マルチプレイヤー6対応●全年齢推奨

## 最強のサッカーチームの操作方法を大紹介だぜ!!

いよいよ発売まで1ヵ月を切った「ビクトリーゴール'96」。今回は、ゲームをより楽しむために、操作方法を紹介しよう。「サッカーゲームなんだから球を蹴るボタンだけじゃん」なんて思っているキミは、まだまだこのゲームの実力を知らない。なんと「ビクトリーゴール'96」では、パッドのコントロールで、実に様々なことができるようになっているのだ。発売前にこのページを読んで覚えておこう。

## 基本操作をおぼえよう!

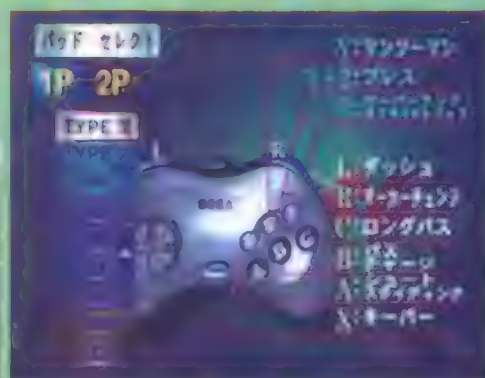
使用するボタンは3種類に分けられる。選手の基本的動作のボタン。ボールを蹴る操作は、A、B、Cボタン。ダッシュはLボタンだ。

2つめは、マーカーチェンジのボタン。Rボタンでマーカーを別の選手に切り替える。またXボタンでキーパーに操作が移るぞ。

最後はコーチング機能を使うためのY、Zボタン。これは次の項

目で詳しく説明しよう。

また、スタートボタンで、一時中断と各種設定の変更が可能だ。



	選手の操作						コーチング		
	A	B	C	X	L	R	Y	Z	Y+Z
攻撃	シュート	パス	ロングパス センタリング	X キーパー マーカーチェンジ	L ダッシュ	R マーカー チェンジ		オーバー ラップ	プレス
守備	スライ ディング	パスカット ショルダー チャージ					マーク	オフサイド トラップ	プレス
フリー ボール	ダイレクト シュート	ダイレクト パス	ダイレクト ロングパス						

## コーチング機能で指示を出せ!!

実際のサッカーの試合では、選手どうしが選手に大声で作戦を指示するシーンがよく見られる。このゲームでは、その光景が「コーチング機能」として再現されているのだ。

### プレス



### マーク



### オフサイドトラップ



### オーバーラップ







## 使いこなせ! 特殊操作の数々!!

このゲームでは、方向ボタンとボタンの組み合わせで、通常では見ることのできないプレイを繰り出すことができる。全部で7種類用意されたプレイは、どれも役に立つものばかり。すべてを使いこなせたなら、得点率がアップすること間違いなしなのだ。ここではすべてのアクションを、コマンドとあわせて、連続写真で紹介しようぞ。



トリックプレイを使いこなすことによって、ゲームをより楽しむことができる。ズバリ決まれば気分は爽快だ!

### ヒールキック

コマンド



パス

◆進行方向が上向きの場合

かかとでボールを蹴り、真後ろにパスを出す。目の前に相手の選手が現れたときに使うのが効果的。また、ボールがタッチラインを割りそうなときにも使える。



### ヒールリフト

コマンド



パス

◆進行方向が上向きの場合

かかとでボールを山なりに蹴り上げ、自分の前に落とす。うまく使えば相手ディフェンスの頭上を越すコトも可能だ。見た目のハダさ以上に実用度は高いぞ。



### チップキック

コマンド

ロング  
パス

ロング  
パス

つま先でボールを蹴り上げ、前方に山なりのパスを出す。これを使えば相手ディフェンスの頭上を越していくパスを出すことが可能なのだ。



### 壁パス

コマンド

マーカ  
ーチェ  
ンジ

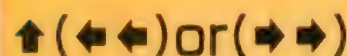
パス

味方に出したパスがすぐに蹴り返される。華麗なコンビプレイを決めよう。



### ボールまたぎフェイント

コマンド



◆進行方向が上向きの場合

ドリブルをしている時に、一度ボールをまたいでフェイントをかける高等テクニック。相手クラブの選手の軌跡なマークも、このテクニックを使うことによって振り切ることが可能だ。



### スルーパス

コマンド

パス

パス

走り込んでくる味方の前方を狙ってパスをだす。ゴール前にオープンスペースがあるときには積極的に狙ってみよう。コーチング機能のオーバーラップと組み合わせるのも有効だ。



### ダッシュドリブル

コマンド



ダッシュ

◆進行方向が上向きの場合

通常よりスピードの速いドリブルをする。速攻で相手ゴールに攻め込む時や、マークの選手を引き離すのに有効だ。ただし、ボールが足から遠く離れるので、ボールを奪われる可能性が高くなる。



速さはないが確実性がある。ボールの取り回しもラクだ。

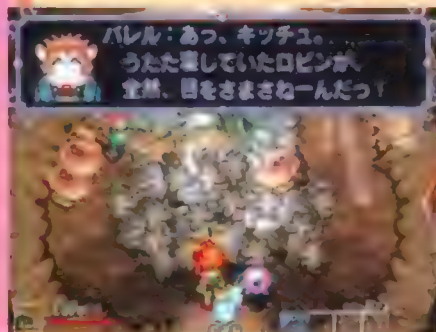
かなりのスピードがある。ボールが足から離れてしまうのが難点。





## リンクル・リバー・ストーリー

### 眠れる森のロビン



四季の大陸を雲だらけにしたオバケエントツを倒し、キツチュの住む水辺の森 Rond へ戻ると、ロビンが昏睡状態になってしまった。ロビンを助けるには夢に入る薬が必要。薬の材料は右ページ上段を参考に入手しよう。



### カッシーを助けよう



助け

やっと夢に入る薬の材料が手に入ったと思ったら、水辺の森 Rond の北のガケに、見たこともないヤツがいて、助けを求めてくる。どうしてキツチュのまわりにはトラブルがいっぱいの!? なんて考える前に、困ってる彼を助けてあげよう。



## 今度はロビンが大変だ

かわいいキャラで話題沸騰中のセガのアクション RPG、「リンクル・リバー・ストーリー」。前号に引き続き、キツチュの活躍を、ストーリーに沿って紹介していくぞ。早く遊びたくてウズウズしているキミも、これを見てグッとガマンしてくれ。発売はもうすぐだ！

完成度

100%

メーカーから一言

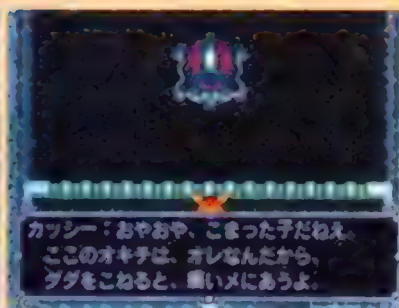
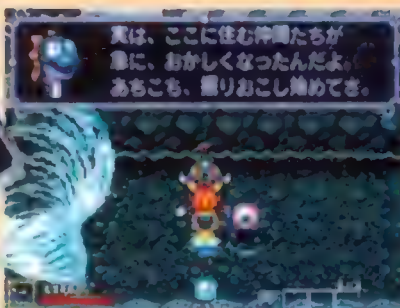
キツチュとトモダチになってから、毎日がスリルの連続なの。やっとな四季の森に日が差すようになったら、今度はロビンが起きなくなっちゃったのだ。オサはいないし。え、人魚の洞窟？ オオトカゲ？ なんか、こわいなあ。  
(ブチムク談)

●セガ●3月15日発売●アクションRPG  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

### ブチムクを活用せよ



ストーリーが進んでいくうちに、キツカイな動きをする敵が現れるようになる。こういう敵は、溜め攻撃でブチムクを飛ばして、動きを止めてから攻撃しよう。あせりは禁物だぞ。



えん！

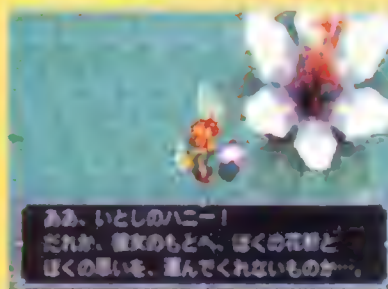




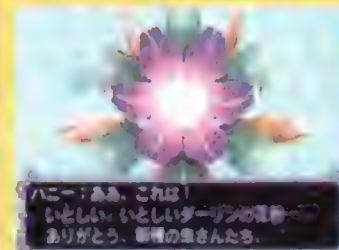
## 「夢に入る薬」の材料は、こうやって手に入れるのだ

### ヘレネー山脈

#### 目標…花の実



急げ!



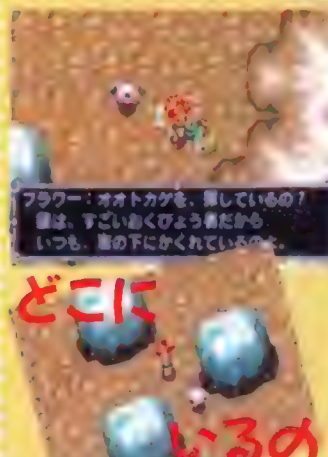
あ、いとしのハニー！  
だれか、彼女のもとへ、はぐの花と  
はぐの思ひを、運んでくれないものか……

ヘレネー山脈に咲く花の実を取りに来た  
ら、花粉を食べてしまう害虫のせいで、花  
粉が運ばなくて実ができないらしい。この  
ままでは実が手に入らない。がんばって花  
粉をハニーのところまで届けてあげよう。

ハニー：ああ、これは！  
いとしい、いとしいダーリンの薬……  
ありがとう、郵便の皆さんたち。

### 岩石広場

#### 目標…オオトカゲのしっぽ



どこに

いるの



オオトカゲのしっぽは岩石広場にあるぞ。100  
個近くある岩の中から、トカゲ君が隠れている岩  
を探すのだ。岩が多すぎて、けっこう大変だぞ。

### 人魚の洞窟

#### 目標…貝から

人魚の洞窟には、薬を作るのに必要な、珍しい貝  
があるのだ。これを手に入れるためには、人魚  
の洞窟に何とかして入らないといけないんだけど、  
大きな岩石が攻撃してくるし、やけにすばしい  
敵もいるし、いったいどうすればいいの!?



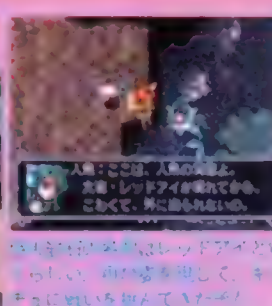
こいつは何者?



どすーん



やった!!



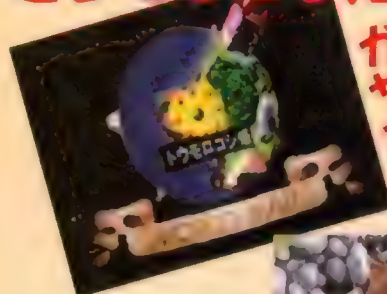
やった!!



レッドアイだ!!

## とうもろこし畑でつかまえて

### クモ女だ!!

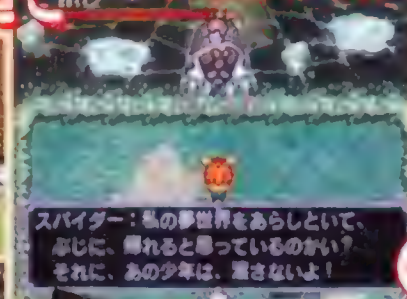


がさや

カッシーやパレルをぐる  
ぐる巻にしたクモ女が、  
ロビンをさらって行ってし  
まった。とうもろこし畑で  
やっと見つけたロビンは、  
やっぱり眠ったまま。薬で  
夢の中に入って、クモ女を  
倒し、助けてあげよう。



ロビン発見!



スパイダー：私の夢世界をあらしとて、  
ぶじに、帰れると思っているのかい？  
それに、あの少年は、運さないよ!

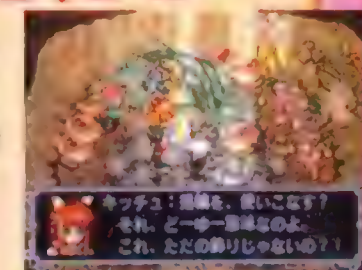


一件落着

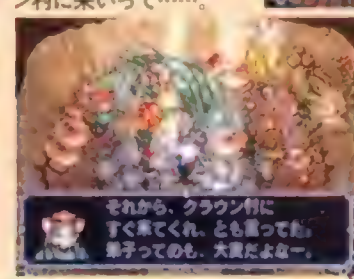
パレル：でも、ぶじでよかったな！  
ロビンが、クモ女にさらわれて  
おれ、メチャクチャ心配したぜ。

## ひと安心、でも……

ロビンを助けに行っ  
ているあいだに、オサがふ  
らっと帰ってきて、キッ  
チュに指輪を託していっ  
た。この指輪、ただの指  
輪じゃないらしい。いっ  
たという意味なんだ  
ろう？ しかも、クラウ  
ン村に來いって……。



キッチュ：指輪を、使いこなす？  
それ、どーやー指輪なのよ。  
これ、ただの飾りじゃないの?!



それから、クラウン村に  
すぐ来てくれ。とも運つてね。  
乗つてのめ、大変だよー。

またね!!







# 3×3EYES

## ～吸精公主～S

四川省・若返る村人たちの謎に迫る!

完成度

99%

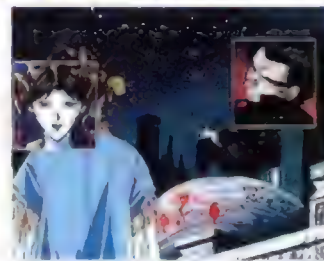
メーカーから一言

みなさん、前回のスペシャルCD-ROMの紹介はいかがでした? 結構、盛りだくさんって感じにできたと思うんですが……。さらに3枚のCD-DA(音楽トラック)には!? いろんなところのいろんなモノが散りばめられていたりして? (猛下がりの広報)

●日本クリエイト●4月5日発売予定●7,300円(3枚組)  
●アドベンチャー●1人プレイのみ

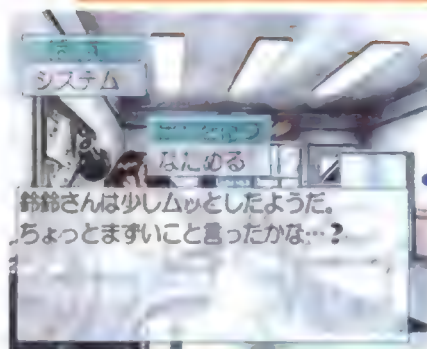
## マルチな展開に期待!!

各ハードに移植され、そのたびに大ヒットとなっている「3×3EYES～吸精公主～」。特典を加えたサターン版の完成も間近にせまった今、あらためてストーリーに注目しよう。物語は、発売済みの他機種版とほぼ同じ。ということは当然サターンでも、ふたつのオリジナルストーリーが楽しめる。グラフィック追加によって、さらに深みを増した3×3ワールドを堪能できる日も近いぞ。



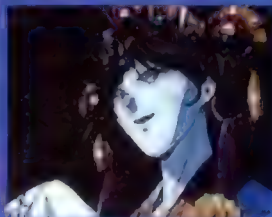
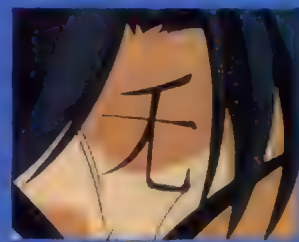
## 1本の電話が2つの物語へと導いていく……

### 今回は四川省編を紹介するぞ!!



## 八雲の額の文字が赤から黒へ

妖撃社で鈴鈴から指摘される額の文字の変色は、オープニングの戦闘後すでに始まっている。この変色は、何を意味するものなのか? それは、2つの事件を解いたときに初めてわかる。



いつものように、妖撃社で仕事をしている八雲たちのところに1本の電話がかかってくる。この電話こそ今回の事件の発端であり、電話を取った鈴鈴に対する態度によって、物語の進む方向が決まる。電話の主の風貌を聞かなかった鈴鈴に対して、「なだめる」を選択すると先に四川省へ、「出方を待つ」を選択すると先に台湾へ行くことに。どちらをプレイするにしても念のためセーブしておこう。





# 月花(ユイホワ)とともに四川省の奥地に向かう八雲

## 手紙の差出人ナバルバのもとへ

若返りの村に着いた八雲とユイホワは、どうするべきか悩んでいた。まずは、村の外から調査を進めたほうがいいか得策ではないかと考えたのだ。しかし、そこにひとりの老人がやってくる……。

八雲たちの立っているその場所



は、すでに結界の中だったのだ。知らぬ間に村から出ることができなくなった八雲。事件解決のため手紙の差出人であるナバルバのところに急ぐのだった。

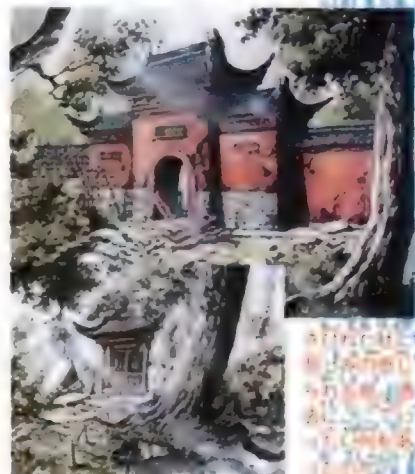
村の外に立っているのは、ユイホワを結界から出たときここを歩いた跡だ。



ナバルバは、村を歩き回っている。ユイホワは、村の外に立っている。ナバルバは、村の外に立っている。ユイホワは、村の外に立っている。

## 若返りの泉? 命晶泉

村人たちが若返る原因と考えている命晶泉にやってきた八雲とユイホワ。ここには昔からの伝説が伝えられる場所でもあった。そこはユイホワにとっても、何か意味



のある場所でもあったのだ。

泉の側には社が建てられており、何か怪しい雰囲気をかもし出していた。八雲は、泉の水から何か妖気のようなものを感じ、ここが第1のキーポイントであるということを確認するのだった。

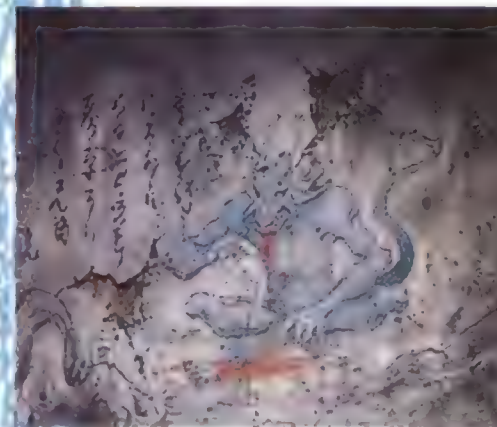
社には、昔からの伝説が伝えられる場所でもあった。そこはユイホワにとっても、何か意味



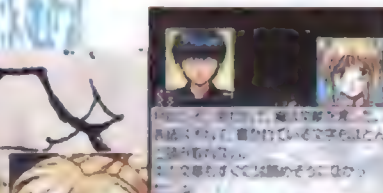
## 妖魔出現!!

社の四方の壁には、伝説のもととなった絵が描かれていた。この伝説は、今回の事件に関係しているのだろうか? 詳しいことがわからないまま、さらに祭壇などを調べていくと……。

調査を終えた八雲たちが命晶泉を出ようすると突如、妖魔が現れ攻撃を仕掛けてきた。しかし八雲は得意の獣魔術で対抗。難なく妖魔を撃退したのだった。



社には、昔からの伝説が伝えられる場所でもあった。そこはユイホワにとっても、何か意味



## 謎は深まるばかり 果たして、事件の真相は?

この事件のヒントをつかみかけた2人。このあとといった何が起こるのだろうか? 果たして八雲は村を救うことができるのか!?

サターン版「3×3」は、他

機種より、物語を楽しむことに重点を置いてゲームが作られている。だから、結末は自分の目で確かめてほしい。感動的なエンディングが待っているぞ!

次号は自伝  
ビル版事件



社には、昔からの伝説が伝えられる場所でもあった。そこはユイホワにとっても、何か意味





## 水滸演武

# 風雲再起

発売直前チェック!

主要キャラ12体の必殺技を公開だ!!

完成度  
**100%**

メーカーから一言

業務用、家庭用を通じて「水滸演武」の集大成になるようなゲームです。レスポンス&スピードの向上、システム(武器置き)の追加、さらに連続技の組み合わせを大幅強化しました。さらにおまけのキャラクターが2体追加され、とんでもない技も入っています。

●データイースト●3月22日発売●5,800円●ACT(対戦格闘)  
●2人対戦可能●全年齢推奨

その独特な切り口とマニアックなゲームシステムで、データイーストならではの世界観を築いたアーケードST-V版「水滸演武」。前作のサターン版はそのST-Vの完全移植+αの内容だったが、今回の「水滸演武〜風雲再起」は前作の長所を残しつつ、新たな魅力を数多く満載した最新の対戦格闘アクションに

生まれ変わったのだ!! もちろん前号でも述べたように、デコの代表作である「ファイトズヒストリーダイナマイト」で人気のミゾグチやヨシミーも加わったことで前作以上の激闘が繰り広げられることは必至。総勢14人もの個性あふれるキャラクターを縦横無尽に操り、新たな戦いに臨め!!

Point!

奥義を出せる条件は?



今回紹介した必殺技だけでなく、前作から登場している12人のキャラは秘奥義&究極奥義といった威力も見た目もド派手な必殺技を持っている!ただしこれらはいずれも出せるわけではなく、そのキャラがピンチにならないと出せないとか……。狙えー発逆転!



九紋龍 史進



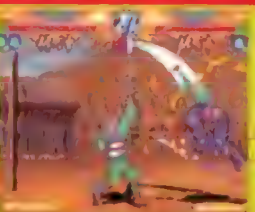
飛び道具や対空技、突進技といった使い勝手のいい技を持ち、オールマイティに闘えるキャラ。剣を持っている時は縦突進、素手なら疾火烈拳が強力。

扱いやすさは全キャラ最大!

龍迅砲	共	●●●+②
龍炎斬	有	●●●+② (中HIT時、空中で追い打ち)
疾火烈拳	無	●●●+② (中、大HIT時に②で追い打ち)
落拳脚	共	●●●+②



豹子頭 林冲



槍を使った遠距離攻撃を得意とし、中〜遠距離から一瞬で間合いを詰める技を持つのが強み。素手の状態だと必殺技の多くが使えなくなるので、素早い銀りでフォローしよう。

間合いを離して相手を近づかせる技

烈豹砲	共	●●●+②
雙風月斬	共	●●●●+②
無双連撃	有	②連打
龍樹落槍	有	●●●+K
雙風脚	有	●●●+②
烈震脚	共	●+大②
無双連撃	有	②3回同時押し

技のリーチはやや短めだが、その欠点を補ってあまりある身軽さを生かしたスピード攻撃が得意。特に疾風斬から入る追い打ちの蹴りは、強力な連続技を使いこなすことも可能。



一文青 冠三娘

スピード重視の万能型キャラクター

仙空波	共	●●●+②
連環脚	共	●●●+②
疾風斬	有	●●●+② (中、大HIT時に②で追い打ち)
三角蹴	共	ジャンプ中画面端で反対方向キー+各ボタン

素早いコンビネーションとトリッキーな技の組み合わせで、相手を翻弄させるスピードキャラ。武器のあるなしに関わらず強く、特に空中からの飛び蹴り5連発の牽制はお手軽だ。



トップクラスの強さを誇る初心者向けキャラ

飛翔波	共	ジャンプ中●●●+② (最大5回連射可能)
落風脚	共	●●●+②
烈波拳	共	●●●+②
神行法	共	●●●+② (②か③の組合せで変化)
三角蹴	共	ジャンプ中画面端で反対方向キー+各ボタン



神行太保 戴宗





黒旋風 李逵

地烈斬	共	◆◆◆+◎
火炎息	共	◆◆◆+P
黒旋風	有	◆◆◆◆+◎ (連打で継続時間増加)
李逵飛蹴	無	ジャンプ中◆◆◆+K

最重量級キャラだけあり、一発一発の攻撃力は最高ランク。ただし技が出るまでが長いので、相手の動きを讀まないといらいかも……。

パワーを押し切りたいならコイツだ!

重量級キャラではあるが、クセのある必殺技を併用すると変わった闘い方ができる。序盤戦は技の出が速い飛影旋脚などで攻め、トドメは最大の威力の起雲煙をお見舞いしてやろう。

## クセのある重量級パワータイプキャラ

飛影旋脚	有	◆◆+◎ (中、大HIT時に◎で追い打ち)
羅刹	有	空中で◆◆◆+◎
狼牙滅凍	無	◆◆◆+◎
狼爪滅凍	無	◆◆◆+K
起雲煙	共	◆◆◆◆+◎ (ボタン押したまま方向キー回転でパワーアップ)



花和尚 魯智深



入雲龍 公孫勝



使い魔(?)とのコンビネーションにより、全キャラ中最も異色のキャラとなった公孫勝。接近時の通常技と必殺技をおりまぜ、どちらか攻撃するのかわからないようにし、相手を悩ませつつ闘おう。

幻魔烈斬	有	◆◆◆+◎
幻魔滅脚	有	◆◆◆+K (もう1度Kで即攻撃力発生)
風車殺	共	◆◆◆+◎
烈爆殺	共	◆◆◆+P
掃地殺	共	◆◆◆+◎
幻縛仙撃	有	接近◆◆◆◆◆+P
三角蹴	共	画面端で反対方向キー+各ボタン



行者 武松



至近距離戦を得意とするトンファー使いで、一気にたたみ込み時の攻撃力は目を見張るものがある。様々な必殺技を通常技キャンセルで駆使してこそ強くなるキャラなので、実は上級者向けかも……。

驚翼脚	共	◆◆◆+◎
驚翼落殺脚	無	◆◆◆+K
猛虎爪撃	有	◆◆◆+P
龍翼打雲	無	◆◆◆+◎ (最大3回まで連続入力可能)
乾坤倒落	無	接近◆◆◆◆◆+◎ (空中可)
烈旋官舞	共	接近◆◆◆◆◆+P
飛翔撃脚	共	◆+大K

水を操る特殊なキャラ。リーチ、攻撃力ともにやや劣るが、水を使った攻撃は相討ちが存在しないことを利用すればこのキャラならではの闘い方ができる。素手の時はかなり強い。

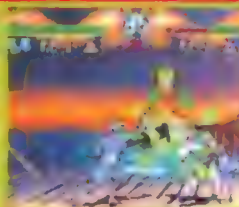
## 水を操るテクニカル派キャラクター

月牙脚	共	◆◆◆+◎
乾坤水龍脚	共	◆◆◆+K
妖手殺	有	◆◆◆+◎
操水法	有	◆◆◆◆+◎ (押している間有効で攻撃)
登雲脚	共	ダッシュしたまま画面両端の壁に当たる
雷	無	ジャンプ中◆◆◆+P



立地太極 阮小二

遠距離から特殊攻撃を数多く持つため、離れた間合いでも次々と攻撃できる特異なキャラ。相手を近づけさせずに闘えば相当強い。



これでも喰らえだざ	共	◆タメ◆+P
旋風拳	共	◆◆◆◆+K
幻流界	共	◆◆◆+◎
閃裂陣	有	◎連打 (移動可能)
登雲脚	共	ダッシュしたまま画面両端の壁に当たる
登雲壁	共	登雲脚で宙返りしたら◆+◎
無影転脚	共	◆◆◆◆+◎



短命二郎 阮小五



活閻羅 阮小七



他のキャラの優れた技をバランス良く持っている万能型キャラ。近一連距離すべてに闘えるので、キャラ性能はほぼ最強ランク。素早い判断と正確な操作で、相手との間合いや状況に応じて的確な技を使い分けるとイイぞ。

## 上級者向けのテクニカルキャラクター

月牙脚	共	◆◆◆+◎
乾坤雷龍脚	共	◆◆◆+◎
三連脚	無	◆◆◆+◎
幻流界	共	◆◆◆+◎
閃裂陣	有	◎連打
連環夏塩蹴	無	通常技HIT時キャンセルで◆◆+K
無影転脚	共	◆◆◆◆+◎



托塔天王 鬼童



さすがは前作のラストボス、通常技だけでも強力なラッシュをかけられるうえ、必殺技の性能も申し分ない。さらには1セット目でKO負けすると、変身でさらにパワーアップすることも可能。変身後は必殺技も増える!!

## 変身後の攻撃力は驚異だ!

金鬼降	変身前	◆◆◆+P
鬼神脚	変身前	◆◆◆+K
小盟鬼	変身前	◆◆◆+P
鬼神脚	変身前	◆◆◆+K
鬼神炎	変身前	◆◆◆+P
鋼	変身後	◆◆◆◆+◎ 3つ同時押し
虎撲	変身後	◆+強P





バイク

## 少年と仲間たちの冒険物語

サターンでは数少ない本格派ロールプレイングゲームのタイトルである「アルバートオデッセイ外伝」。前回に引き続いてストーリー紹介をしていくぞ。今回紹介するのはバイクが村を出て人間の住む村へと向かうところから。待望の仲間も登場してくるのだ。ヘタな小説も顔負けくらいによく練られたストーリーを、この記事でたっぷり味わってほしい。今後も順を追ってストーリーを紹介していくので、ぜひとも期待していてくれ!



長い冒険の間には、様々な出会いや別れのシーンが繰り返されることになることだろう。

完成度  
**80%**

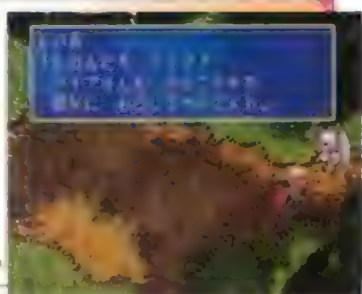
メーカーから一言

みなさんお待ちかねの「アルバートオデッセイ外伝」ですが、なんてったってグラフィックやストーリーが良いだけじゃなく、音楽がこれまた最高に良いのだあ〜。もちろんお音楽CDも発売する予定なので、もうアルバートファンはいいことづくめののだあ〜。

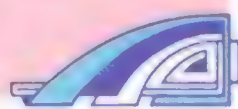
●サンソフト ●夏発売予定 ●5,800円 ●RPG  
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

### 前回のあらすじ

モンスターによって両親と生まれ故郷を失ったバイクは、ハービーのライアによって、その幼い命を救われた。バイクは16歳までの月日を母親代わりとなったライアによって育てられた。ある日バイクたちが暮らす村に、魔導師ベルナードが現れ、村の魔晶石を奪ったあげく、ライアを石へと変えてしまうのであった。



## 旅立ち、そして初めての仲間 〜ルー、エカとの出会い



村を出たバイクは、ライアを救える人物を探しに、ギガールの村へと向かう。困難な道中を終え村にたどり着いたものの、情報は得られない。傷心のバイクを癒してくれるのは酒場の歌姫の歌だけだった。そこにベルナードが現われ、またもバイクへと襲いかかる。騒動に関わった歌姫とともに危機に陥ったバイクを救い出す半獣人の少女、ルー。そして、歌姫「エカ」は命の恩人のバイクと行動をとるのだった。

- コボルトに襲われ危ないところをバイクに助けられた半獣人の少女。以来バイクに目を付け、旅先のあちこちで出会うことになる。旅の商人という職業を生かし、バイクたちの冒険を影から支える。
- ルーを救うため……というより半ば強引にコボルトと戦わされるバイク。生まれて初めての戦闘だ。



●ギガールへ向かう途中の橋の上で、コボルトに襲われそうになっているルーに助けを求められる。●魔導師となった生まれ故郷に立ち寄り、追跡を察している不思議な老人エカと出会う。



●たどり着いたギガールではめまろしい情報は得られなかった。バイクは歌姫の美声が流れる酒場で休息をとる。

●石に変えたと思っていたバイクに襲くベルナードだが2人に襲いかかる。●ルーの活躍でベルナードは退散。命を救われたエカはバイクを食事に誘う。



●ギガールの村で歌姫を生業とする元々は神官の娘。自分と似たような境遇を持つバイクに惹かれ同行する。このゲームのヒロイン。



初めての戦闘



●捕らわれの妖精を助け村までの道筋を教えてもらう。



●ライアの話聞いたエカはバイクに同行を申し出てくれる。



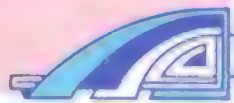
エカ



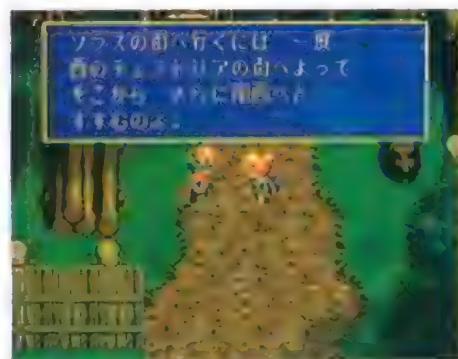


## ソラスの神官

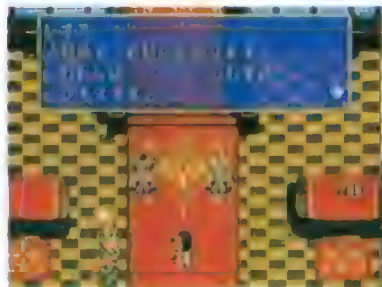
～レオスとの出会い～



チェストリアを經由し、ソラスの街へ来た2人だったが、目的の神官はすでに亡くなっていた。後を継いだ娘のレオスに助力を求めるが、どうすることもできない。街で勇者アルバートの子孫ガイの噂を耳にしたバイクは、大陸最大の街ゴートへと向かうことにする。エカや、レオスと彼女の幼なじみ魔術師キニスも同行してくれることとなった。しかしその夜、街をヴァンパイアが襲う。レッサヴァンパイアとなった街娘の牙からレオスをかばったキニスは血の洗礼を受けてしまう。街の人々を救うため、バイクたち3人はヴァンパイアの住む古城へ向かう。フロンディア伯爵と名乗るヴァンパイアはかつてレオスの父が封印した存在であった。かろうじて伯爵を倒した一同が街へ戻ると、そこには元気になったキニスの姿があった。ルーも密かに活躍してくれたらしい。正式にレオスをパーティーに加え冒険は続く。



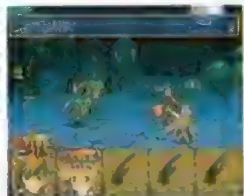
●エカの提案で、高名な神官コーラスの住むソラスの街へと向かうことにする。



●ソラスの神殿にはコーラスの姿はなく、代わりにその娘レオスがバイクたちを迎えてくれる。しかし、かなりの実力を持つレオスにもライアを救うことはできないと断言されてしまう。



謎のヴァンパイア



●伯爵は古城で待つと告げて去る。



●ゴートへと旅立つ前の夜、突然現れ街を襲うヴァンパイア。人々は次々とレッサヴァンパイアへと変えられてゆく。

●ついに伯爵を倒しつつも、伯爵が始まる。次々と強力な魔法を繰り出しバイクたちを苦しめる伯爵。かなりの難敵だ。

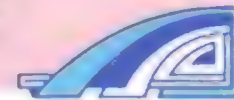


●伯爵を倒しついでフロンディア城へと乗り込むバイクたち。



## 誇り高き竜人族

～エルターとの出会い～



こんどこそゴートの街へ出発しようとした矢先、竜人族の若者に流行病によって滅亡の危機に瀕している自分たちの種族を救ってくれと頼まれる。レオスはバイクに竜人族が住む「竜人族のほくら」へ向かうことを懇願する。看病を続けると病は嘘のように収まっていく。立ち去ろうとするその時、竜人族の若者エルターが仲間に加えてほしいと申し出る。新たな仲間を加えたバイクたちはゴートへと向かう。そこにギガールでベルナードを救った女魔導師ラチェスタが現れる。ラチェスタはラドリア術師団を名乗りバイクたちに襲いかかる。



●竜人族の若者に高きで援助を求められた一同は竜人族のほくらへ向かう。

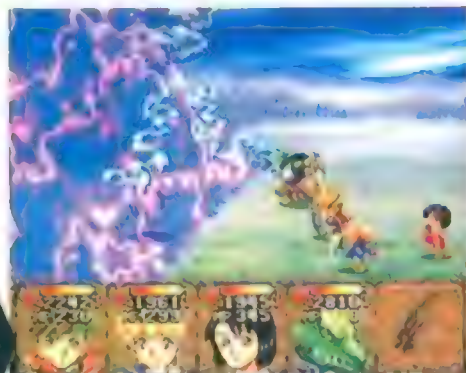
●誇り高き竜人の戦士。その高い生命力は毒や麻痺などの攻撃を一切寄せ付けない。得意の二刀流と、様々な効果を持つブレスで戦う姿は、鬼神の様である。恐ろしい容姿とは裏腹に、仲間思いで優しい一面を持つ。種族と妹の命を救ってくれたバイクたちに恩義を感じパーティーの一員となる。

●レオスの指示のもと献身的な看病が行われる。そのかいあって病気は完治する。



さらなる冒険へ旅立つのだ!

エルター



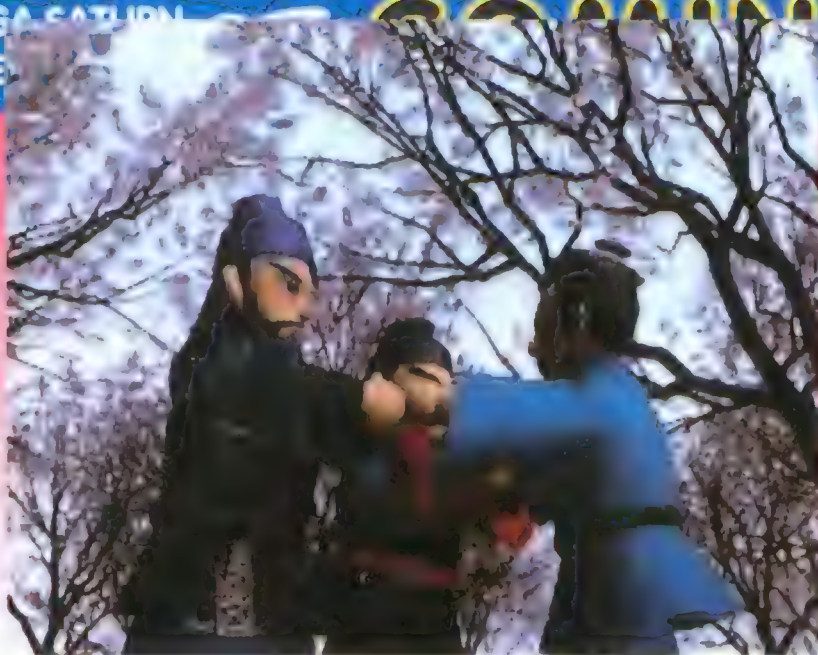
●ラチェスタとの戦闘。フロンディアを復活させ、竜人族を危機に陥れたのも彼女だ。



ラチェスタ

●謎の重宝ラドリア術師団のひとり。強力な魔法を操り、「地獄の聖女」のふたつ名でも呼ばれる。狂わしい程ベルナードを救ったためだけに思い行動する。





# 三國志 英傑伝

RPG色豊かでちょっぴり  
異色な「三國志」登場!

完成度  
**100%**

メーカーから一言

このゲームは「三國史」が手軽に楽しめるのがウリだよね。でも、難しい戦場もあって、クリアできないこともあるんじゃないかな。そんなときには「三國史英傑伝ハイパーガイドブック」が役に立つぞ。攻略法からデータまで何でもよく分かるんだ。

●光栄●3月29日発売●8,800円●シミュレーションRPG  
●1人プレイのみ●全年齢対象

1800年ほど前に中国大陸で繰り広げられた戦乱をテーマにした物語「三國志演義」。この物語を土台として作られた光栄の歴史シミュレーション「三國志」シリーズは、その名を知らぬ者がいないと断言できるほど有名。だが難易度

がそこそ高くて、初心者が手をつけにくいのもまた事実だ。

そんな人たちにお薦めしたいのがこの「三國志英傑伝」。今流行のシミュレーション+RPGの形式で気軽に「三國志演義」の世界にとけ込めるのだ!



「三國志演義」の主人公、劉備玄德と  
彼を取りまく英傑たちが物語を作りあげる

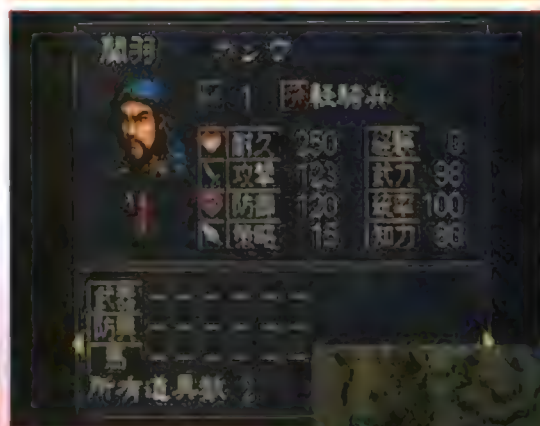
## 劉備玄德



中国三国時代の雄の一人であり、このゲームの主人公でもある。滅びゆく漢王朝の末えいとして旗揚げし、義兄弟の契りを結んだ関羽や張飛たちと転戦を続ける。人望に厚く意志も強く、人物鑑識眼にも優れていた。

© 1995 KOEI CO., LTD.

## 関羽雲長



忠義に厚い、あごヒゲが印象的な豪傑。早くから劉備と行動をともにしその力を誇っていた。敵方の曹操も、関羽を自らの配下に欲しがったほどだ。しかし自分より下の身分の者に対しごうまんて、多少自信過剰なところがあった。

## 張飛翼徳



早くから関羽や張飛と行動をともにした比類なき豪傑。勇敢さ(無謀さ)では関羽をしのぐほど。単純明解で竹を割ったような性格だが、その分思慮に欠けるところがあり、いくつか失敗を犯してしまっている。部下の扱い方が荒い。





## ゲームは大きく2部構成の繰り返し 合戦の果てに君は何を見るのか!?

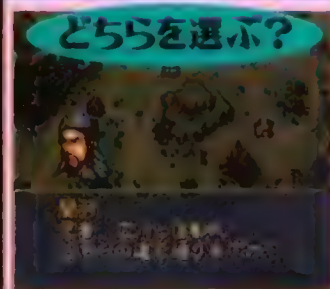
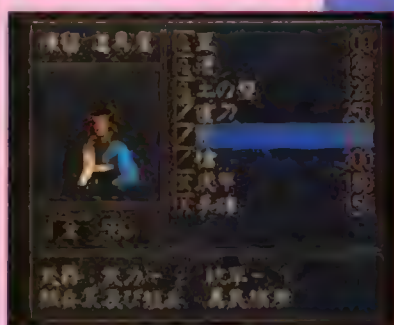
「三国志英傑伝」のゲームのパートは大きく2つに分かれている。1つが状況の説明や合戦での準備を行う「ストーリーモード」、もう1つが実際に戦場で敵と戦いあう「合戦モード」だ。この2つのモードを繰り返し進行していくことで、ゲームは進んでいく。「ストーリーモード」では歴史の流れにそって、「三国志演義」に登場した英雄たちが語り合

たり、謀議や交渉を行う様子を見ることができ。また、装備を買い揃えたり情報を入手することも可能だ。

「合戦モード」では「ストーリーモード」での話の流れに沿った戦場で、敵と対峙して戦うことになる。各武将たちはそれぞれが1ユニットとして戦場に登場し、勝利条件を満たすため、敵の武将たちと戦うのだ。



### ストーリーモード



### 歴史的イベントも



### 合戦モード

ストーリーの進行に従った戦場で、ユニットになった武将たちが戦いあうモード。ターンごとに敵味方が移動・攻撃するといふ、オーソドックスなシステムだ。

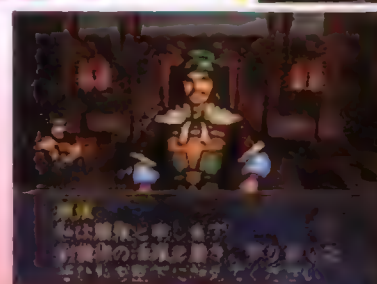
## 仲間を1人でも多く集め 漢王朝復興の夢を実現せよ!

主人公たる劉備玄徳の配下になった武将は、そのまま合戦モードでのユニットになって活躍する。つまり自軍を強化するためには、1人でも多くの優秀な武将を配下におさめることが必要不可欠になるのだ。

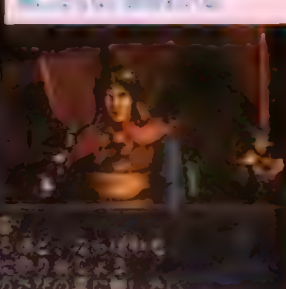
適当に話を進めても、人徳の高い劉備のことだけあって、多くの人材が集まってくる。しかしプレイヤーがいていないにプレイをし、ストーリーモードでまんべんなく情報を収集

することで、より多くの、そして優秀な人材が配下になる可能性がある。

ストーリーモードをおさなりにすることなく、「三国志演義」の雰囲気を楽しもう。そして劉備玄徳自身になったつもりで会話を交わし、決断し、仲間を増やしていけば、しだいに自軍の陣営は優秀な武将たちでいっぱいになるはずだ。漢王朝復興の是非は、プレイヤー自身の双肩にかかっているのである。



このゲームは、三国志演義の物語を忠実に再現しています。







# アンジェリーク Special

お嬢ちゃん、そんなに俺に会いたかったのかい？

はい！！

お会いしたかったですよー

完成度  
**95%**

「アンジェリーク」の魅力は、素敵な守護聖たちがたくさん登場すること。その守護聖たちが歌声を披露してくれることになりました。その名も「アンジェリーク～FALLIN' LOVE」。歌と語りが楽しめますよ。発売は3月25日です。どうぞこちらも楽しみに！

●光栄●3月29日発売●7,800円●シミュレーション  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 守護聖様との愛と修練の日々 愛のパワーを君に贈ろう！

女性による女性のためのSLG、それがこのアンジェリーク！ なんと育て育成の手助けをしてくれちゃう守護聖様は超美形揃い。美形に囲まれて送る日々は、たとえ試験といえどハッピーライフよ！ だって守護聖様も人の子だもん、アンジェと親に落ちることもあるわけ……。まー、私ったら何考えてるのかしら！ 恋に落ちるとまで行かなくても、アンジェと親密度が高くなった守護聖様からはパワーの贈り物までいただけちゃうんだから。こんな超美形にミツグくんしてもらえるコトなんて、この試験期間をおいて他にないわ！ ああ、いつまでもこの試験期間が続くといいのに……。それにしても守護聖様達の間にも親密度ってあるのよね。アンジェと守護聖様の親密度が高いと恋に落ちるわけでしょ？ ひょっとして守護聖様達も……ビー・ビー・ビー……（以下自主規制）。



### 大陸を育成するには

大陸を育成するには守護聖様の力が不可欠。大神官の望みに従って守護聖様のパワーを大陸に送ってくれるようお願いするのだが、育成をお願いするにはアンジェリークの「力」が必要なのだ。たくさんパワーを送ってほしければ、「力」を4つ、少しならば「力」が2つ必要になる。そして守護聖様のパワーが大陸に一定値送

られると建物が建ち始める！ これを繰り返し中央の小島に先に建物を建てたほうが晴れて女王となるのだ。でもアンジェリークとの親密度が高い守護聖様は、アンジェに内緒で大陸にパワーを贈ってくれることもある。そう、この守護聖様との親密度こそこのゲームを制するカギなのだ。そして親密度を上げるには…… /



### これが必殺の

守護聖様との親密度を上げるにはこまめにお会いする以外ない。でも相性の良し悪しによって親密度の上がり方も全然違うのだ。そこで占い館でおまじないをしてもらおう。これで守護聖様との相性も上がるのだ。そして112日以降で親密度が200に達すると守護聖様とのラフラスフラッシュ！







# お願い守護聖サマ! 私(の大陸)に力を貸して!

守護聖様は各々「炎」や「闇」といった力を司り、大陸育成に必要なパワーを送ってくれる。守護聖様は顔だけでなく腕も一流なのだ。

直

撃

## インタビュー

(前編)

開発者

ルビーパーティ

女性だけでチームを組んで作った「アンジェリーク」。お話になが入りすぎたので前後編に分けてレポートするぞ!



——そもそもなぜこのゲームを開発しようと思ったんですか?

ディア美(以下デ): 以前、女性向きのゲームをという話があったのですが、その当時はかわいとか簡単なことが女性向けとされていたんですよ。でもそれは違うだろうと。ホントに女性が楽しいゲームは何かと考えた結果、「アンジェリーク」ができたんです。

高津: その当時のゲーム市場は9割方男性でした。でもゲームは男女関係ないメディアと思い、また未開拓の市場なので、その女性層に広めていきたいと考えたんです。

デ: 光栄のゲームは女性ユーザーがあまりいないんですけど、逆サイドをつくとああいうゲームになったかなと思います。

——同じシミュレーションでも違いますね。

デ: システム上は光栄システムがベースなんですけど、見せ方を完全に変えてみたんですよ。数字で表現するのを極力避けて言葉で表現してみたり、表情などをグラフィックで表現にしてみたりとか……。

——作っていくうえでこれはやらなきゃ、みたいな所ってありましたか?

デ: 女性向きという以上、きれいな男性キャラが出てきて、彼らと恋愛関係が結ばれるというのが根本的な思想だったんですよ。大目的は何でも良かったんですけど、それと恋愛との狭間で揺れるというような感じにしようと考えました。

——やっぱり私もそうなんですけど、守護聖様との恋愛にいきついちゃいますよね?

デ: 大目的があると言いながらも、どうぞ恋愛に走ってください、というゲームですからね(笑)。

——その守護聖様のモデルっていらっしゃるんですか?

デ: いえ、モデルというより典型ですね。我々の世代の前後の、少女漫画の王道から行くと2大巨頭、パターンとしてこれは絶対いるだろうと(笑)。

——光と影、という存在ですね。

デ: で、そのそれぞれに子分がいると。あとは主人公が17才なので、弟分タイプ、同世代タイプ、1つ上くらいの先輩タイプという感じで作っていった。で、ここに何かわからないけど色物が1つ欲しいと。最後まで悩んだのはルヴァでして、どのタイプとも違う冷徹

高津 弘樹



いつも我々編集部の間で、お話を聞かせてくれる高津さん。当、男性の助力もあつたという「アンジェリーク」高津氏の言葉もどこかで……

タイプにしようかとも迷ったんです。結局おっとりタイプにしましたけど。

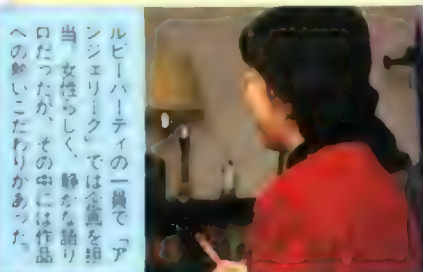
——私はジュリアス様が好きなんですけど。金髪だし。彼についてはどうですか。

デ: 彼は制作側の都合で嫌な役ばかり押しつけちゃって……。かわいそうなことをしたなあ、と思っています。

——やっぱりスタッフの中でも好みが分かったりするんですか?

デ: 台詞づくりなど好みに応じて振り分けてましたね。こういう仕様でってことで私が1人分の台詞を書くんですよ。これと同じシチュエーションでそれぞれのキャラクターで書いていくんですが、担当に関係なく分業制でやっていました。

——以下次号につづく——



ディア美

ルビーパーティ







# 七つの秘館

7つの館でボリュームも7倍!?  
今回からその内容を詳解していくぞ!

完成度

80%

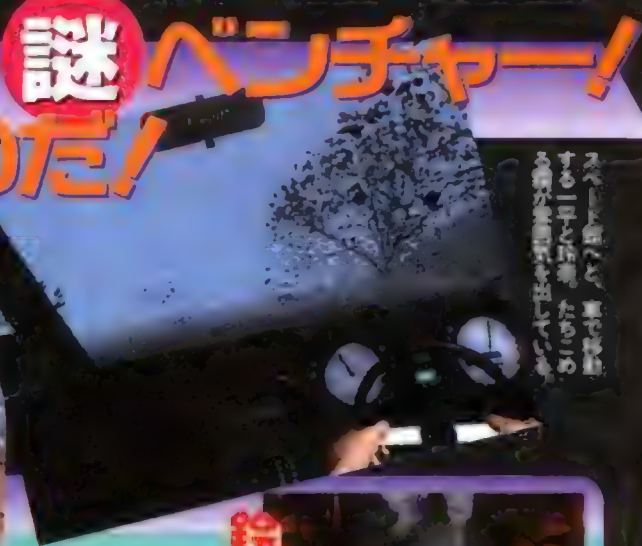
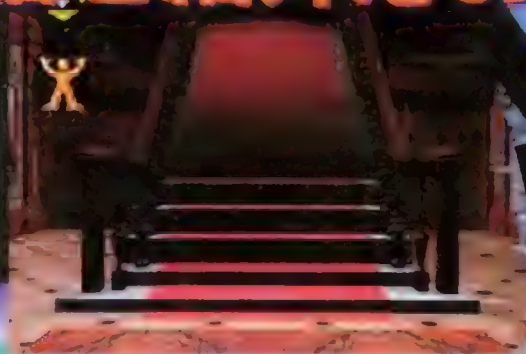
メーカーから一言

アドベンチャーといえば、やっぱり謎解きの面白さが一番。プレイヤーが頭を悩ませながら道を切り開いていくのが、ゲームの醍醐味といえるでしょう。問題はその質とかセンス。シナリオライターの手が問われるところなんです。志茂田景樹、間違いありません。

●光栄●4月5日発売●7,800円●アドベンチャー  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

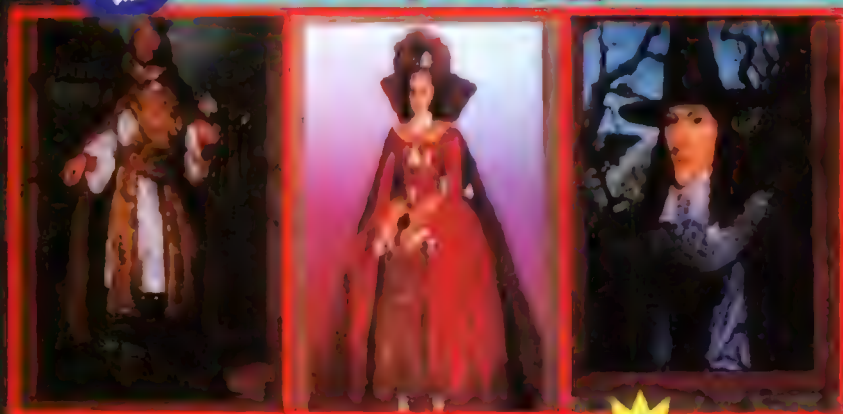
## 発売前から話題沸騰中の謎アドベンチャー! まずは第1の館を紹介なのだ!

志茂田景樹原作の「七つの秘館」。開発も順調に進み、ゲームシステムも完成に近づいている。今回は、みんなも気になるゲーム内容を、すこしだけ公開する。今回紹介するのは、最初の館「スベード館」の1階だ。最初から、かなり密度の高いトリック構成だ。アドベンチャー好きにはたまらないゲームに仕上がっているぞ!!

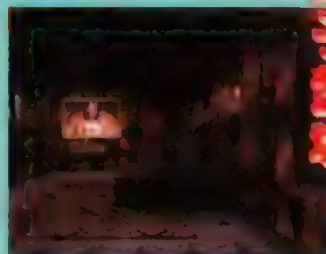


スベード館へ、車で移動する一歩と踏み、たちまち霧が濃霧を出している。

### 第1の館 スベードの館



壁に並んだ不思議な絵画たち。それぞれに仕掛けが施されているぞ。よく調べてみよう!!



鈴子登場

絵画の仕掛けを解き、甲冑を止め、ようやくこの部屋へたどり着いた。入ってすぐの窓を開けると、そこには鈴子か……



スベード館の1階には甲冑がならび、大きな絵画が壁にかけられ、独特の雰囲気を出している。これから次々と一歩を襲う仕掛けや謎を、無事に切り抜けることはできるだろうか? いろいろ不安はあるけれど、ここまで来た以上、もう冒険から後戻りすることはできない。ただひたすら、謎に向かって突き進むのみだ!



動くはずのない甲冑が突然攻撃をしてきた。

天使と悪魔の絵。この絵はいったい何を意味しているのだろうか? 次の部屋に進むための手がかりには間違いないさそうだが……

To Be Continued!!

## オープニングデモの素晴らしいビジュアルに注目!!

ビジュアルも素晴らしい「秘館」。謎面では伝わりにくいかもしないが、雰囲気だけでもわかってもらえば嬉しい。

まるでドラマのオープニングのように映し出される。

次回は原作者・志茂田景樹に直撃インタビュー!





## AIR MANAGEMENT

エアーマネジメント

# '96

航空王への道は  
きびし〜ぞ〜

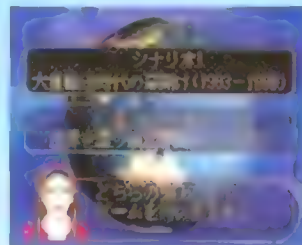
完成度  
**100%**

メーカーから一言

みなさん、ちょっと空を見上げてみませんか。この時期澄んだ空気を通して、空は透きとおるような青空が、夜は綺麗な星空が見えて、とっても気持ちいいですよ。そんな大空を舞台にするこのゲーム、夢とロマンを来せて飛行機を飛ばせば、やっぱり気持ちいい!!

●光栄●3月22日発売●8,800円●SLG(経営シミュレーション)  
●4人までの対戦プレイ可能●全年齢推奨

サターン版「エアーマネジメント'96」の特筆すべき点は、なんといってもグラフィックとサウンドだ。1970年代ビレッジバンガードのMJQを思わせ、バラード調の甘いBGMは聞いているだけでもうっとり。こんな大人心をくすぐるゲームのシステムを、今回はバッチリ紹介しよう。



### ✈ まずは航路開設だ!!

まず最初に行うことは、航路の開設だ。航路開設には、発着都市空港それぞれにスロットを所持しなくてはならない。スロット確保はまず交渉員を目的空港に派遣して、スロット確保の交渉をするのだ。交渉には、6〜9カ月前後(2〜3ターン)かかる。このスロットの数によって1週間に最大運行できる本数が決まり、各都市空港に航路を作ることでもある。スロットが確保できたなら、いよいよ航路の開設だ。ただこのスロットは最初に選択した本社都市の場所によって、すでに近郊空港にある場合もある。



### ✈ 会議や情報でチェックを怠るな!!

航路を開設すると、搭乗者の数、航空機の燃料、スロット使用料などが自動的に計算され、収益が航空会社に年度ごとに入ってくる。ただ、この収益と最初の所持金を使って、さらにプレイヤーの航路を増やしていかなくてはならない。この収益と航路開設、航空機の購入のバランスを誤ると、会社が赤字になり、倒産してしまうこともある。これを避けるために、会議や情報のコマンドで、自社の経営をチェックする必要があるのだ。これは、毎ターンチェックしていても損はない重要なポイントだ。



### ✈ 本社都市選びは重要なポイント!!

ゲームを始めると、失敗して、取り返しのつかない状態になることもある。ただ、失敗しなければ原因もわからないわけで、航空王を目指すには、どんどん失敗をすることをおすすめする。また最初の都市選びも肝心で、航空機の航路距離

内に着陸空港が少ない場所を選択してしまうと、序盤の収益は少なくなる。また、最初から多くのスロットを確保しているような都市もあるが、やみくもに航路を開設しても、乗客の搭乗率が少ないと、赤字になってしまうこともある。



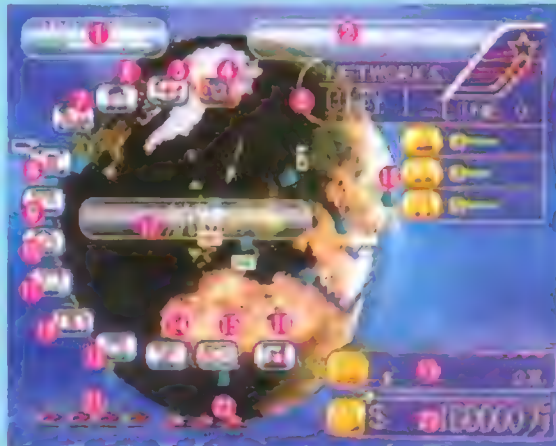
### とておわかりやすいメインシステム

このゲームのメインシステムについて説明しよう。

1年は4ターンに区切られていて、この4ターンの中でコマンドを使い、航空会社の収益を上げていくことになる。このコマンドは大きく13に分かれていて、メインシステムに集約されている。メインシステム

画面は以下のようにになっているのだ。

- ①年月。現在の年月、年度内のターン数。
- ②ネットワーク。自社の連絡都市数、航路数、尾翼のロゴ。
- ③能力値。整備力、ブランド力、サービス力の表値。
- ④航路開設コマンド。
- ⑤運航(航路の設定変更)コマンド。
- ⑥交渉(スロット確保と返却)コマンド。
- ⑦売買(航空機)コマンド。
- ⑧支社(開設・閉鎖)コマンド。
- ⑨ホテル(開設・売却)コマンド。
- ⑩株式(売買・買収)コマンド。
- ⑪キャンペーンコマンド。
- ⑫投資コマンド。
- ⑬会議コマンド。
- ⑭情報コマンド。
- ⑮システム(セーブ、システム変更)コマンド。
- ⑯パス(ターン終了)コマンド。
- ⑰利益(売り上げ、経費、利益の表示)。
- ⑱資金(現在の資金)。



このゲームは、航空会社の経営をシミュレーションするゲームです。プレイヤーは、航空会社の社長として、航路の開設、航空機の購入、交渉などのコマンドを使い、航空会社の収益を上げていくことになります。

このゲームは、航空会社の経営をシミュレーションするゲームです。プレイヤーは、航空会社の社長として、航路の開設、航空機の購入、交渉などのコマンドを使い、航空会社の収益を上げていくことになります。

このゲームは、航空会社の経営をシミュレーションするゲームです。プレイヤーは、航空会社の社長として、航路の開設、航空機の購入、交渉などのコマンドを使い、航空会社の収益を上げていくことになります。





# Winning Post 2

ウイニングポスト

完成度  
**100**  
%

メーカーから一言

もう春です。陽気に誘われて競馬でも見に行きませんか。そんなあなたのお供に「名馬列伝クラシック'92」はいかがでしょう。'92年のクラシック戦線を沸かせたミホノブルボンら名馬たちが登場します。ゲームにも役立つかもしれませんね。

●光栄●3月22日発売●9,800円●SLG(競馬シミュレーション)  
●1人プレイのみ●全年齢推奨



## 迫力あるレースシーンはサターン版ならではの!

“馬を育てる”ことよりも、“馬主の気分を味わう”ことを堪能するための競馬シミュレーション。それが「ウイニングポスト」シリーズだ。

前作からの変更点だが、一番目立つところはやはりレースシーンだろう。前作のレースシーンは、展開や結果など必要最低限の情報しか得られなかった。しかし、今

回はテレビ中継に近いアングルを採用して、迫力あるレース中継を実現させている。もちろん、カメラアングルだけでなく、文字による実況もテレビそのもの。さらに坂、直線の長さなど、競馬場ごとの特性も画面上に見事に再現されているのだ。愛馬が走っていないくても、発走からゴールまで手に汗握りながら観戦できるぞ。

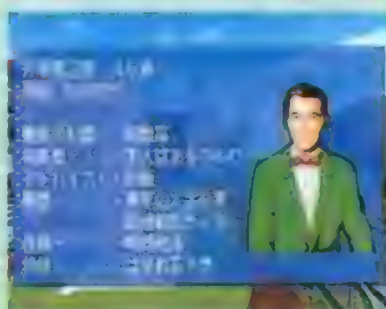
## 対戦モードも充実してるぞ

育てた愛馬は、ある程度活躍していれば記録しておくことができる。この記録したデータを持ち寄って対戦できるのだ。ちなみに、対戦レースはスーパーファミコン版やパソコン版のデータ(パスワード)も使えるぞ。



## 秘書もパワーアップ! なのか!?

秘書はプレイヤーの片腕的な存在だ。前作では有馬桜子さんが無償奉仕してくれたが、今回からは6人の候補から秘書を選べるようになった。そして、雇った秘書には給料を支払わなければならない。もちろん、給料が高い人はそれだけ競馬に精通しているの、高いほうが安心はできる。



どこかで見たような人は給料が高い。もちろん、前作で働いてくれた有馬さんも健在だ。



### 展開も一目でわかる

画面上部で馬群の先頭から最後方までを、各馬の細かな動きは大きな画面で実況とともに表示される。わかりやすいでしょ。

### 実況中継つき!



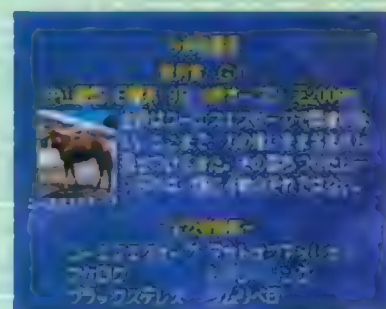
### コースもリアル!

競馬場によってコースは微妙に違っている。大まかなところは画面から、微妙なところは実況でフォローされている。実況だけで各馬の動向がわかるぐらいだ。



## 競馬ニュースも強化してる!?

一週間の始まりは、競馬ニュースのチェックから始まる。この競馬ニュースだが、騎手や調教師の成績や、その週に行なわれるレースの情報、その他の役に立つ情報が紙面狭し(?)と並べられている重要な新聞だ。前作よりも情報が充実していると馬主仲間には評判らしい、という噂だ。



愛馬が出走する場合は、新聞を見て相手関係をチェックする。何はなくともチェックだ。





# ゲッス

完成度  
**100**

メーカーから一言

陽気で楽しいヤモリのゲックスは、天井や壁にはりつきますが、その特徴を生かした面クリアネタがたくさんあります。考えながら、楽しみながら進んでください。それから、通常の設定では音声がオフになっていますが、これをオンにすると?? (広報・高橋)

●BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス●3月29日発売●5,800円  
●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

## テレビに引き込まれたゲックスくんの大冒険!!

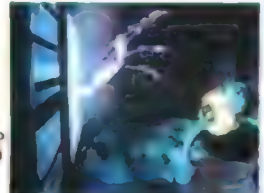


テレビを見ていたら...



ここは洞窟の中。暗いので、壁にはりついて移動する必要がある。壁にはりついて移動すると、壁の奥にあるアイテムや敵を見つけられる。

何かをたくらむ者が



魔の手を伸ばす!

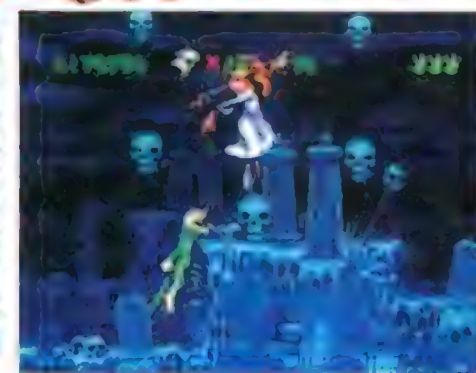
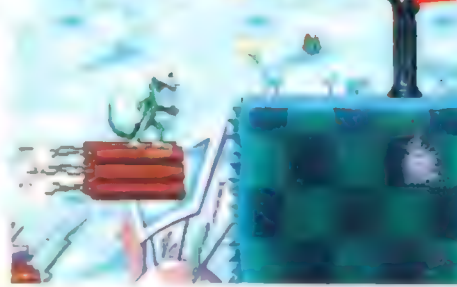


## 5つのチャンネル世界で出口を求めてさすらいのゲックスくん

このゲームは、巨大ヤモリのゲックスくんが、5つ(+α)のチャンネル世界を冒険するアクション。最大の特徴は、壁にはりついたり、舌を伸ばしてアイテムを取ったりと、爬虫類ならではの(?)の奇抜な操作性。

特に壁へのはりつきがユニークで、一般的なアクションゲームだったら進めないような場所へも、これを使うことでベタベタと移動できるのだ。攻略にも意外性があるぞ。

### ドタバタワールド

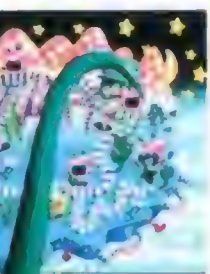


このチャンネルは、色とりどりのアイテムや敵が散らばっている。壁にはりついて移動すると、壁の奥にあるアイテムや敵を見つけられる。



各チャンネルは、このようにいくつかのシーンに分かれている。

攻撃力はないが、離れた場所にあるアイテム類を取れるぞ。



### ゲックスくんのひっつきアクション!

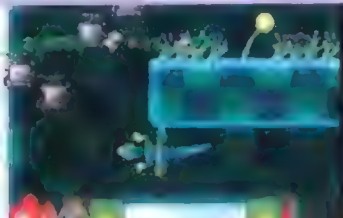


舌をビョロッ!

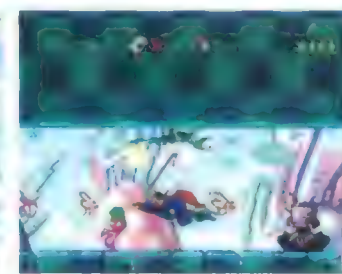


あやしい東洋観

一見、ただの背景っぽい壁面だが、そんな場所にもはりついて移動可能。普通の壁登りとは微妙に異なるのだ。



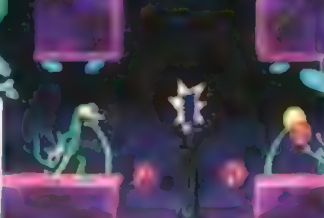
壁にもベタベタ!



うまく撮ってね



リモコン発見!







完成度  
**90%**

メーカーから一言

「きんきんバニーブルミエール」が結構いいぐあいに仕上がってきました。ただの日ゲームではなく様々なストーリーの分岐があり、なかなか見れないシーンも多くて、何回も遊べるようになってますよ！ぜひ女の子にも遊んでみてほしいな。  
(企画担当T.H.)

●キッド●4月5日発売●5,800円●ADV  
●1人プレイのみ●18歳以上×指定

恋の  
井財天

スワティ様 サターンにご降臨!!

スワティ



七福人の一人、お財天。かわいい女神様。主人公と女の子との縁をとりもってくれる。

六福神



今までいたやしろが取り壊しになったので、主人公のアパートに居候する福の神たち。

恋愛アドベンチャーゲームの名作「きんきんバニーブルミエール」が、32,000色になってサターンに登場。シリーズの4作目として、ホスト役の女神・スワティが初登場した本作は、現状でも高い人気を保っている。サターン版は、グラフィックの強化に加え、効果音や一部音声も追加、書き下ろしシナリオ第3話。それに、シナリオが選択肢によって分岐して何回も遊べてしまうぞ。女の子の心理描写が絶妙なので、ぜひぜひ体験してほしい。Hシーンもバッチリだぞ！

パソコン恋愛アドベンチャーゲームのパワーアップ移植!!

美少女2人が登場!!  
両方同時に狙えるか!?

第1章

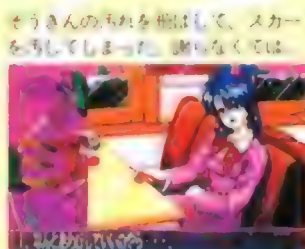
ファミレス  
バイト編

氷室深雪ちゃん

24歳。星上事務所勤務のOL。クニに惚れてるけど、まだ口はきかない。ビジュアルが最高。



オーダーが来たが、ランチタイムを過ぎてしまった。どうしよう。



そうさんのものを抱はして、スカートを手洗してしまっ。謝らなくては。



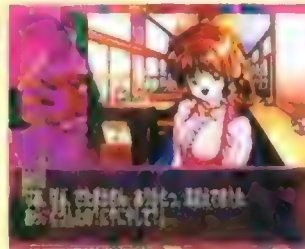
控え室に連れてきたのはいいけれど、考えてみたら2人きり。ドキドキ。

小川由真ちゃん

20歳。バイト仲間の年下の女の子。仕事では主人公より先輩。ちょっとひりつらのがかわいい。



オーダーのピンチを助けてくれた由真ちゃんに、お礼を言おう。



いきなり思案をしてみると、由真ちゃんかかってくる。笑顔が最高だね。



深雪さんと2人きりのところに、由真ちゃんかかって来た。どう答える?



ゲームオーバーになった時は、このCGが出る。インパクトある神様たちだなぁ。もらえる。



ゲームオーバーになった時は、このCGが出る。インパクトある神様たちだなぁ。もらえる。

初日の成果はどうだったかな。紹介したケースは、深雪さんと2人きりになるものだったけど、選択の仕方によっては由真ちゃんと2人きりになることもある。結果が気に入らなかったり、もっと由真ちゃんと仲良くなりたいたいよーと言う人は、スワティちゃんに時間を戻してもらおうね。

困ったときのスワティ頼み

主人公は、お金もない、女の子もいないさびしい大学生。ひょんなことからやしろを無くしたも福神たちが住みつくようになった。彼女らはお礼に、主人公と女の子との縁をとりもってくれるらしい。とにかく出会うきっかけを作らねば。初日は出店

の多いファミリレストランでのバイトだ。ここで出会うのは、由真ちゃんと深雪さん。深雪さんはランチセットを食べにきたのに、オーダーが届かなくて不機嫌に……。主人公の対応でその後の展開が変わってくるぞ。積極的にアプローチしよう。





## 恋愛成就か、失恋か、リアルなときめき体験♥



### デートをダブルブッキング! 男なら2人同時にこなせ!!

第1章は、2人ともナンパすることか可能なので頑張ろう。「時間」「曜日」「お宝」に気をつけること。七福神にお宝をもらうこともできる。時間や曜日、女の子から聞いた電話番号はメモしよう。

深雪さんのデートの約束のあとに、由貴ちゃんともデートの約束を取りつける。デートがうまくいったら、プレゼントを買っておこう。マメな行動が成功の元。

子供みたいにはしゃぐ由貴ちゃんに、かわいいものをプレゼントしよう。落とし物を探している最中

深雪さん、由貴ちゃん  
と実々とデートの約束を  
する。頑張ってここは同  
日デートを決めてみよう

に2人の身体が触れあって……。深雪さんは使用で  
すくにいなくなるけれど、ホテルにいるぞ。大人の  
雰囲気でも過ごした後は、予約したホテルの部屋と、  
地下駐車場で待望のムフフなシーンが。

ホテルで、触れあっていると嬉しい出来事か?



落とし物と一緒に探そうちに、イケナイ  
関係になってしまう。恥ずかしがる由貴  
ちゃんかめちや可憐い



深雪さんとは夕方の待ち合わせ。遊  
園地での由貴ちゃんのデートは、ア  
トラクションの順番がポイント。



## 3つのアルバイトでお金も恋もゲットしよう!!

### 第2章はガッリンスタンド

第2章は、都会のまん中のガッ  
リンスタンドのアルバイト。スワ  
ーティたちのかわいで、ここでも女  
の子たちとの出会いが待っている。

莉奈ちゃんは大型バイクに乗っ  
て、真穂ちゃんは運転手付きの  
高級車に乗って現れる。チャンス  
があれば即デートに誘おう。2人  
とも優つきやすいので、言葉使い  
は慎重にね。詳しくは番号にね。

ここが主人公が働くことになるガッ  
リンスタンド。こんな場所で出会える女  
の子とは……?



#### 江藤莉奈ちゃん



21歳。バイク大好き少女。学費を稼ぐためにバイク屋  
のバイトをしている。さっぱりした性格

#### 有栖川真穂子ちゃん



20歳。有栖川財閥のお嬢様。おひとりごちな性格で、世  
間知らずな部分もある。着物の着こなす大の天才

#### おまけモードも充実

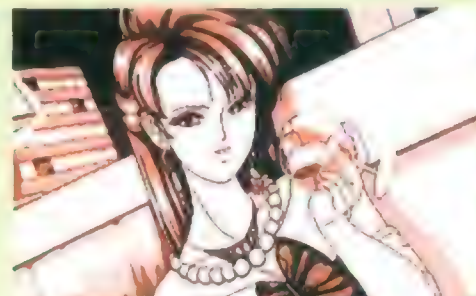
#### 壁紙えらび



#### CGモード



#### 手紙モード



サターン版は、効果音や一部音声が出力されるほか  
にもおまけがいっぱい。4種類の壁紙から好きなもの  
を選択できる「壁紙えらび」。一度見たシーンが繰り返  
し見られる「CGモード」。そしてめでたく恋人になっ  
た時に出現する「手紙モード」だ。

手紙モードは、セピア調の色味のCGが画面に  
いっぱい展開。思い出のシーンとともに、主人  
公に話しかける女の子のおしゃべりが聞ける  
キャラに対する思い入れが富まる一瞬だ



ゲームになった俺はひと味違うぜ!!

## 爆っ!ハンター

完成度

85%

メーカーから一言

原作からのファンだったんだけど、本作はTV版にちかい設定なのでコスチュームが控えめと思っていた。ところが、しっかりとボンテージ&サスペンダーでの乳首隠しコスチュームを再現している!! これを見られるだけでも意義があるってもんです。(元祖王様)

●アイマックス●4月26日発売予定●8,800円(2枚組) ●アドベンチャー  
●18歳以上推奨

## プレイヤーはキャロとなり、女の子を追いかける!?

5人のソーサラー(法族)ハンターたちが活躍するアドベンチャーゲームの本作は、一見TV版の内容と酷似していると思われがち。しかし、ティラやショコラのコスチュームがきわどい原作バージョンになっている点は、ファンにとってはうれしいところだ。また、



TV版にはない、オリジナル部分を加えたアニメーションもある。初回限定版には原画集や声優の紹介が入った「おまけCD」付きだ。



## コマンド選択でストーリーが進行するのよ

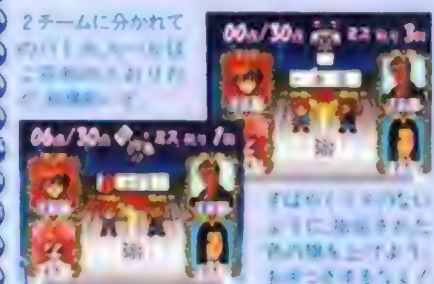
ストーリーは途中でいくつかのコマンドを選択していけば進行していく。セリフなどの音声出力の有無は選択可能で、セリフありに

すればウィンドウが画面から消えるので、それまで見えなかった部分が表示される。これで隅から隅まで見たいシーンを満喫できるぞ。



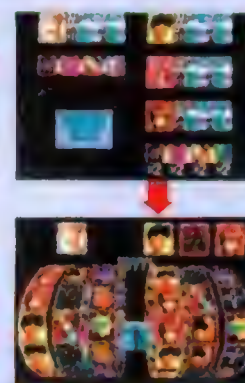
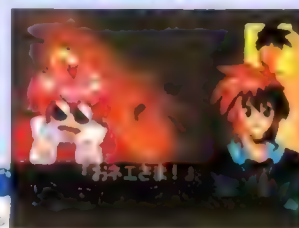
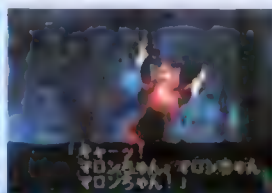
## ミニゲームもあるのですわ!

本編とは別に用意されている。ミニゲームその1は題して「ドッペルごっこ」。いわゆる旗上げゲームだ。キャラを2人選んでスタート。3回ミスで次のキャラに交代だ。最終的に2キャラずつで争い勝敗を決める。



## スロットバトルで敵と勝負ですわ。ちょっと聞いているの? ダーリン!!

ミニゲームその2はスロットバトル。スロットで攻撃する者と受ける者、攻撃方法とHIT数を決め、HPのなくなった者の負け。多彩な攻撃方法があるぞ。







## My Best Friends

～st.アンドリュー女学園編～

ゲーム中の女の子は脱がせてなんぼか？

完成度  
**100%**

メーカーから一言

女性8人との出会いが待つパズルゲームは、発売まであと2週間となりました。今回の麗朱ちゃんのグラフィックはいかがでしたでしょうか？ 彼女は社内スタッフの間で人気のキャラクターで、さっさとご満足いただけたのでは？ 声優さんの声もカワイイですよ。

●アトラス●3月22日発売予定●6,800円●X指定●シャトルマウス対応

## ニイハオ! 今回は私(池上麗朱)の特集アルよ!!

ムフフな女の子たちが、自慢のボディを惜しげもなくプレイヤーにさらけ出す18禁パズル。ジグソーパズルの完成時間の長短で見ることができるグラフィックに、変化が起こることは前号で紹介済み。しかも本誌では今まで2人の脱衣シーンを公開してきた。今回はゲームの最初から登場する5人のキャラから、チャイナドレスがこれまたイロっぽい池上麗朱ちゃんの特集を独断と偏見で行うことにする。いいか、いくぞ!! (注: 変なイキ方はしないように……)。

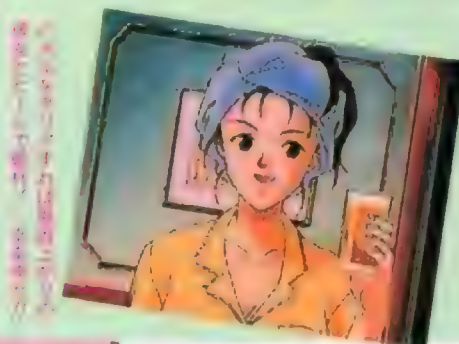


彼女がパズルに登場する姿は、すべて「脱衣パズル」のテーマに沿って描かれている。



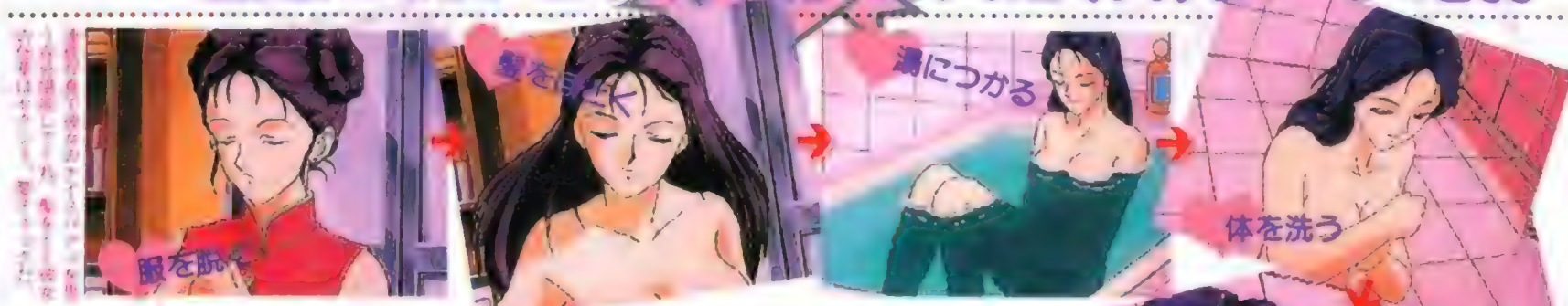
### 麗朱ちゃんのひ・み・つ

麗朱ちゃんの家は中華料理店。その名も「猛虎飯店」!! この名前の由来は、麗朱ちゃんが生まれた時にちょうど店の名前も考えていて、彼女のお尻の青いアザを見て思いついたものらしい。彼女はst.アンドリュー女学園の大学部二年生(20歳)で、中国語と英語、関東弁、東北弁が喋れる「バイリンガル」だ。家では店の手伝いをし、中国語のイントネーションで会話をする。そのほうが店の雰囲気が出ていいのだそう。そんな彼女からのメッセージは、「うちの餃子、とってもおいしいのよ。今度食べにきてね」とのこと。彼女とビールで乾杯するしか!!



女の子の実態!?

## 徹底公開! これが彼女の入浴(H)シーンだ!!



### チャイナドレスがあなたを誘惑する

彼女の魅力は、その身にまとっているチャイナドレスに尽きる。赤いカラーのドレスにスリットから覗く太股が男心をくすぐるのだ。しかもお尻をこちらに向けて自ら裾をめくるという行為は、どう考えても男を誘っていると思えない。髪型も外出時と店、風呂に入る時とそれぞれ違うという気の配りよう。ビールもたしなむ、ちょっと大人のお姉さんだ。



俺も一緒にしたい





# ドンパチ 首領蜂

## アーケードの興奮を サターンで再現!!

昨年アーケードで登場し、瞬く間にシューティング野郎を虜にした「首領蜂」が、ついにサターンに移植!! 画面狭しと現れるザコ敵や大迫力の巨大ボスを、ショットやボムで倒していくという、縦スクロールシューティングの王道をいくゲーム性を完全移植。2人協力プレイやグラフィック、敵機の出現パターンはもちろん、多彩な攻撃方法や、特徴的なボーナス得点システムといった、ゲームをより熱くする要素もバッチリ再現。家庭用ならではの横画面に加えて、縦画面でのプレイも可能だぞ。また、スコアアタックモードや、CD音源の利用といったサターン版オリジナルの要素も追加されている。

**狙え50SHOT**

### G・Pシステム搭載

このゲームは特徴のひとつとしてGP(ゲットポイント)ボーナスシステムの搭載がある。敵を連続して倒していくと、より多くの得点を得られるというものだ。例えば100点の敵を5機倒すのにしても、1機づつ倒していたのでは500点しかスコアされないが、5機を連続して倒して、GPボーナスを加えた場合の得点は1500点にもなるのだ。倒した敵の数は画面上にカウントされるぞ。



完成度  
**60%**

メーカーから一言  
アトラスが贈る本格派の縦シューティングの完全移植化は徐々に仕上がってきています。まだお見せできませんが、スコアアタックもかなりおもしろくなりそうです。CD-DAにより、BGMは業務用をはるかに凌駕したものになること間違いなしです。

●アトラス●4月26日発売予定●5,800円●シューティング  
●2人同時プレイ可能●全年齢対象

ゲームモードは2種類

### アーケードモード

アーケード版を忠実に再現したモード。全5ステージを舞台に熱い戦いが繰り広げられる。

### スコアアタックモード

サターン版用に新たに設けられたオリジナルモードだ。名前が表すようにハイスコアを目指してプレイするのが目的。このモードに限り、自機は初めから最強の状態になっている。さらに残機数も無制限だ。

### オプションモード

このモードでは各種の設定を行うことができる。画面モードは2種類用意され、業務用そのままの縦画面と画面両端をカットした横画面がある。難易度は6段階から設定可能。また、自機の数も(1/2/3/5)機から選ぶことができる。

アーケード版と寸分違わず移植だから、アーケードで培ったテクニックもそっくりそのまま使えるぞ。縦画面にして遊べば、気分はもうゲームセンターだぜ。

ステージ1〜5を使ってどれだけ高得点がでせるかにチャレンジしよう。自機のタイプ以外の条件は同じなので、いかに効率よくGPボーナスを得るかポイントとなる。自機3機×5ステージの、全15ステージ分のスコアがメモリーに書き込まれるので、友達とハイスコアを競い合うのもいいだ。

エクステンドの設定も可能。(200万点のみ/100万点・600万点のみ/500万点で増え以降800万点ごと/増えない)がある。キーコンフィグでパッドの各キーを変更することも可能だ。設定内容はバックアップされるので、ゲームをやり直したときも設定し直す必要はないぞ。







## 多彩なショット&ボム!!

シューティングの命ともいえる、自機の攻撃方法も充実しているぞ。ゲームスタート時に特性の違うオプションを装備した3タイプの自機を選択。通常攻撃は、画面上を漂うパワーアップアイテムを2個取るごとに強力になっていく(最大5段階)。また、ショットとレーザーをいつでも撃ち分けることができ、それによってボムも2種類に変化するのだ。

こいつを取って  
パワーアップ!



### 2種類の攻撃方法



ショットを撃つときは、自機が左右に移動する時は、オプションがその逆方向に向かってショットを撃つ。細かい操作が可能なのに加え、自機の逆方向がカバーできるので、横方向からの攻撃にもソコソコ強い。中級者向けの機体といえる。



レーザーを撃つときは、自機が左右に移動する時は、オプションがその逆方向に向かってレーザーを撃つ。細かい操作が可能なのに加え、自機の逆方向がカバーできるので、横方向からの攻撃にもソコソコ強い。中級者向けの機体といえる。



スプレッドボム



レーザーボム



スプレッドボム



レーザーボム

タイプ  
A

ショット



前方  
集中型

オプションは自機と同じ前方にショットを撃つ。全ての弾が前面に集中するので、突進力がある機体といえる。その反面、前方以外からの攻撃には弱いので常に注意が必要。上級者向け。

レーザー



オプションは自機と同じ前方にレーザーを撃つ。全ての弾が前面に集中するので、突進力がある機体といえる。その反面、前方以外からの攻撃には弱いので常に注意が必要。上級者向け。

スプレッドボム



レーザーボム



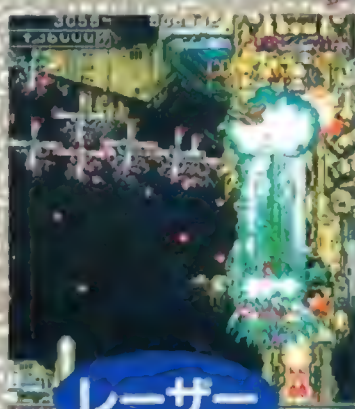
タイプ  
B

ショット



左右  
撃ち分け型

自機が左右に移動する時は、オプションがその逆方向に向かってショットを撃つ。細かい操作が可能なのに加え、自機の逆方向がカバーできるので、横方向からの攻撃にもソコソコ強い。中級者向けの機体といえる。



レーザー

スプレッドボム



レーザーボム



レーザーボム

タイプ  
C

広範囲型

扇状の広範囲に渡ったショットを撃つ。画面全体に弾が飛び散るので、敵に弾を当てやすいという利点がある。背面以外からの敵を撃ちもらすことも少ない。初心者にはうってつけの機体だ。



ショット



レーザー

スプレッドボム



レーザーボム



伝説のシューティングを体感せよ!!



モリユエーのカゲキレース!



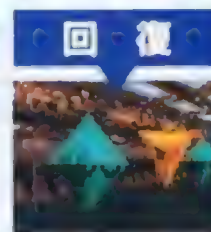
ポリゴンで作られたホバーカーがぐりぐりと動く、近未来のカーレース・ゲーム。慣れないうちはちょっと酔いそうになるけど、このフワフワ感がたまらない。機銃やミサイルで敵を攻撃できるので邪魔者は破壊してしまえ！ ビットインも大切に！ (広報・平井)

●エレクトロニック・アーツ・ピクチャー●3月22日発売●5,800円

●レースシューティング●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

ピーター・モリニュー率いるイギリスのブルフロックが制作した近未来ホバーカーレース「ハイオクタン」。ピーター・モリニュー氏とさえ、**「ポピュラス」**や**「パワーモンガー」**といったシミュレーション色の濃いゲームが有名だが、これはまったく違う趣向。プレイヤーは、ホバーカーを操作し、敵を攻撃してでも1位を勝ち取る。


一見、海外モノにありがちな荒々しいイメージを受けるが、遊んでみると熱中すること間違いなしだ！



カニオン



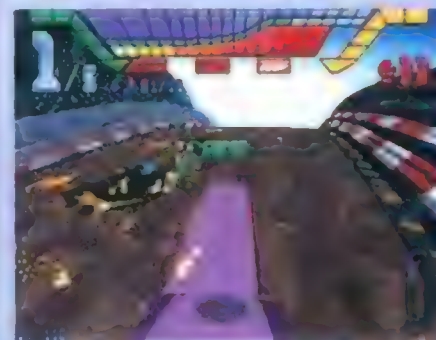
きわめてノーマルなホバーカー。性能も装甲が弱いだけで、他は標準ステータスを保持している。スピードもあり、初心者には最も操作しやすいマシンだろう。フォルムが、某映画のデロデロっぽいが……。



円形のドーナツ状のボディを持つ大型ホバーカー。大型のためスピードは遅いが、操作性が良く武装に重点が置かれている。後方から前方の車両を破壊して上位に出るマシンだ。過激さ重視。



ラリーレースでおなじみの大型車両。バーサーカーよりもスピードはあるが、火力が弱くなっている。あまり使えるマシンとは言えないが、巨大なボディが安心感を与えてくれる。重量派向き。







## レーステクニックとシューティングテクニックで勝て!!

### ▶ 3つのゾーンをいつ通過するか!? ◀

コースには3つのビットゾーンがあり、そこを通過するだけで、それぞれに対応したパラメータが回復する。ビットの場所は巧妙に配置されていて、コース上にあるもの、ビットロードを介して潜入するものなど、

さまざまだ。周回数の多い時の燃料補給や、デッドヒート時の装甲回復、武器弾薬の回復など、このビットロードにいつ入るかを考えていかないと、上位に食い込むことは難しい。特に、ターボなどで消費する燃料の配分には十分な注意が必要だ。

### ▶ コースだけが道ではないぞ! ◀

設定されたコース以外にも、ステージ上にはさまざまな裏ルートが用意されている。これらを通過すると、コースを大幅にショートカットできたり、バルカンやミサイルターボのアイテムが大量に入手できる。これを探し、利用しない手はない。だが、

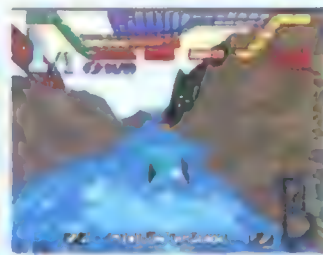
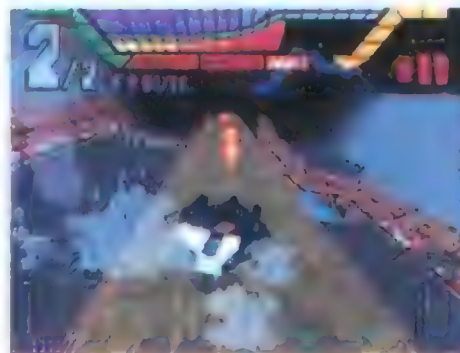
中には一歩間違えばオーバーコースになってタイムロスになる場所もあるので、注意だ。アイテムを活用することで、そのコースの最速ラップを叩き出していこう。他のマシンにアイテムを取られまくった時なども使えるぞ。



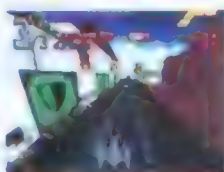
#### エネルギーゾーン



燃料を補給するターボの使用頻度が高くなったり、路を走行するとエネルギーがなくなっていく。ビットへ入っている時間で回復量が違うので、大量に消費した場合は低速で通過しよう。途中で残量0になると、上空のメンテマシンが微量補給してくれる。

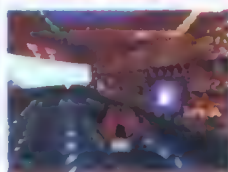


#### リペアゾーン

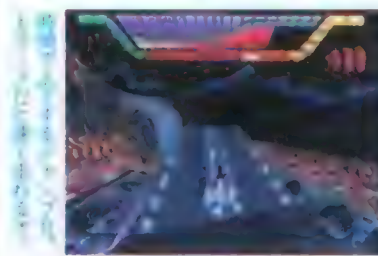


後続マシンからの攻撃や、コーストラップの地雷のダメージを受けたらここにビットインしよう。激しいレース展開では何度か入ることになる。装甲がなくなり破壊されると、その車のステータスがアイテムとしてコース上にバラまかれる。これは厳しい。

#### ウェポンゾーン



他のマシンを攻撃しまくり、ミサイルの残量がなくなったらこのビットへ。これも、装甲と同じく上位ブチギリのマシンには必要ない。ただし、周回遅れのマシンを抜く時に攻撃を受けることがあるので、なるべく攻撃して破壊。ちなみにバルカンは無補給でOK。

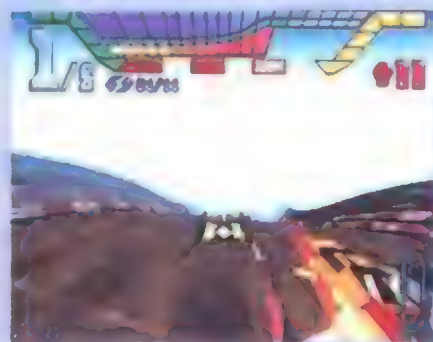


### バンパイア

SPEED	6
WEIGHT	6
ARMOR	4
FIREPOWER	4



スピードに重点を置いて、火力を犠牲にしたタイプ。同レベルにスピードラーがいるが、それと対をなすマシンになっている。あまり使えるマシンではないが、フォルムが最も近未来的である。



### アウトライダー

SPEED	8
WEIGHT	4
ARMOR	3
FIREPOWER	5

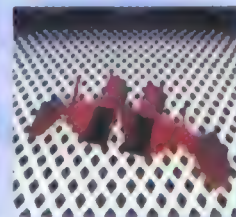


小型のスピードダータイプ。装甲はないが、スピードと火力が突出している。軽く上位に出ることができるが、後方からの攻撃に注意。リペアゾーンに入る頻度が多いが、それでも上位に食い込める。



### フレキシシーウィング

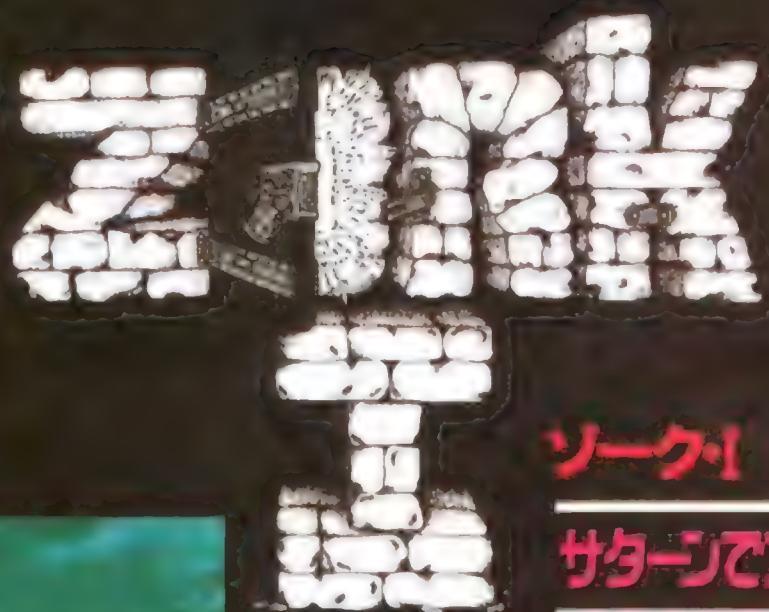
SPEED	8
WEIGHT	4
ARMOR	4
FIREPOWER	4



スピードだけを重視して、他のパラメータが犠牲になっているタイプだ。だが、アウトライダーと同じくリペアが必要になってくる。だが、ターボさえ使えば引き離せるので、使い方しだいだ。







ソークI

サターンでアドベンチャーの祖に触れる……

完成度  
100%

メーカーから一言

テキストアドベンチャーゲームの代表作をスーパーリメイク!! 通好みに仕上げました。難易度は高めですが、ゾークの世界を楽しみながら、じっくりゆっくりとプレイしてくれるとうれしいです。古代と川島両氏のBGMもイカす大人向けの1本です。(開発・尾崎)

●翔泳社●3月15日発売●5,800円●テキストアドベンチャー  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

いよいよ発売の迫った「ZORK I」。テキスト表示しかなかったパソコン黎明期に、一大旋風を巻き起こしたこのゲームが、リニューアルされて新しい世代に蘇った。従来の、カラフルで派手な画面が売りのパズルゲームや、決められたストーリーに沿って進むだけのアドベンチャーゲームとは一味違った奥深い世界が味わえるだろう。

ゲームの目的は、はじめの家にあるトロフィーケースにこの世界のあちこちで手に入れた宝物を集めること。進め方に応じてスコアが得られる。単純といえば単純だが、最高スコアを獲得するのは至難の業ではない。

迷路  
ここは曲がりくねった小道で、迷路の一部です。どの道も同じに見えます。運の悪い冒険家のなれの果てで、あつた骸骨があります。死んだ冒険家が持っていたらしい、使い物にならない燃えつきたランプがあります。骸骨のかたわらに錆びたナイブがあります。

3DCGや多重スクロールを見慣れた目には簡素に映る画面。しかし、32ビット機ならではのアレンジがひそんでいる。

## BACK GROUND

クエンダー帝国の王ダンカンスラックスは、戦好きの王として知られていた。彼は近隣の王国を片っ端から侵略し、帝国を築きあげた。

そんな折り、彼は侵略した新天地の地下に不思議な住民の住む巨大な洞窟を発見した。この洞窟は、王の心をとらえ、ついには彼を迷方もない地下帝国の建造へと進ませた。

ダンカンスラックス王の死後、彼の子孫が帝国を支配した。だが、彼らの長年にも及ぶ膨大な浪費と悪政のために、帝国は崩壊の道をたどるのであった。

崩壊した地下帝国には魔物が君臨し、その中には今もなお帝国の財宝が眠っている。そのすべてを集めた時、さらなる扉が開かれる……

## 行動はすべて文章で入力していく

システムの使い勝手が悪いのに「自由度が高い」というのが、しばしば海外ゲームの悪口としてさやかれる。しかしこのゲームでは、そんなことはない。手軽に文が入力できるように、モード選択アイコンというものが用意されている。

実際に、「どくろの鍵で鉄格子を開ける」という文を入力してみよう。

画面から単語を選ぶことも可。動作アイコンに一覧が出る

こんな文はダメ  
妖精の剣で攻撃する  
何を攻撃するのですか?  
目的語がないからダメ。逆に「箱を開ける」などは一応OK

助詞  
助詞を選択する

助詞  
これで決定を押せば

やったぜ! うまく文章を構築して、目的語を開いた。

## 快適なゾークライフを応援する便利機能

一度行った場所について表示が出る。そこにあるアイテムも表示してくれるので取りだした時に便利。

MAP

コンパス

各種ツール

同じ文を何度も使う場合、登録しておくことで便利。また、よく使うような動詞の一覧も用意されている。

© ACTIVISION



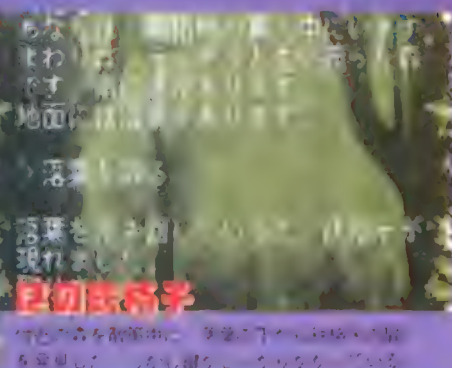
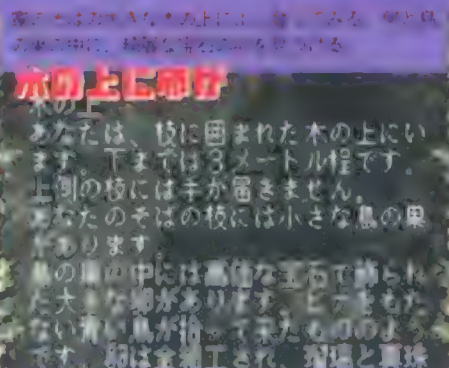
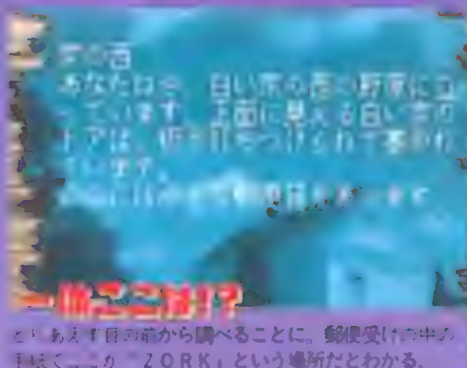


## あなたはのどかな郊外に立っていた……

### 家の外

気がつくとのどかな雰囲気  
の郊外。しかし辺りに人影は  
なく……。どうやら異世界に  
紛れ込んでしまったようだ。

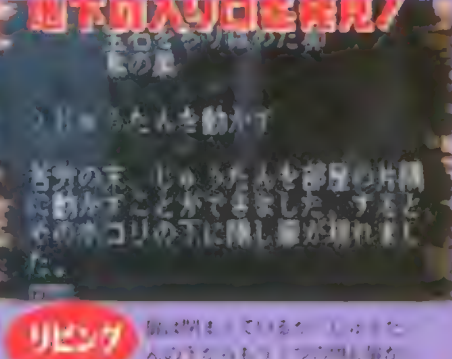
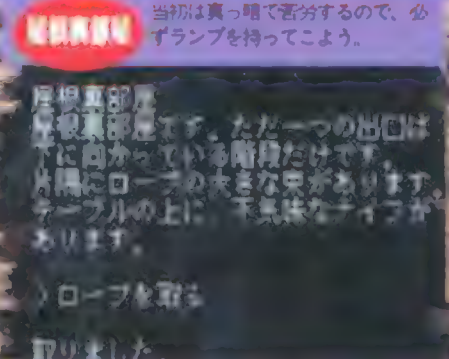
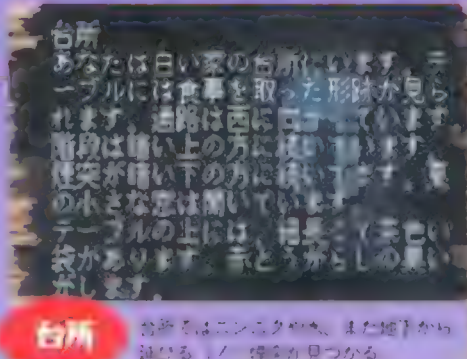
あなたはたった1人、この  
「ZORK」の世界を探究するこ  
とになる。まずは家の周りを  
散策してみよう。



## 家の中は暗く、雑然としている……

### 家の中

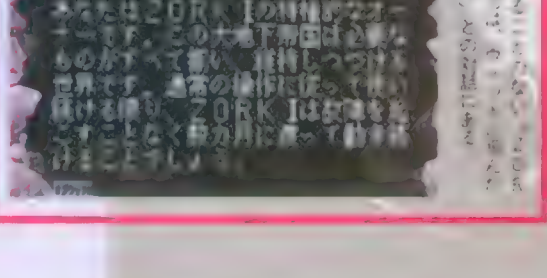
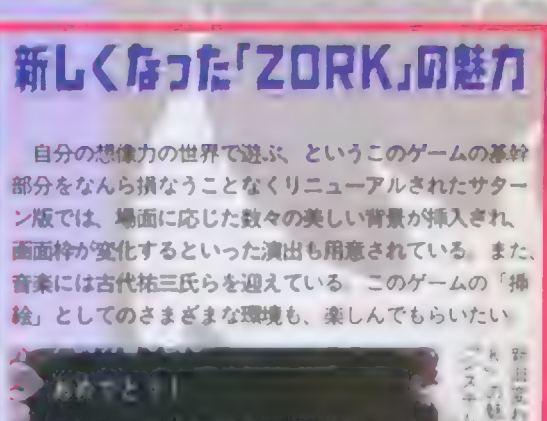
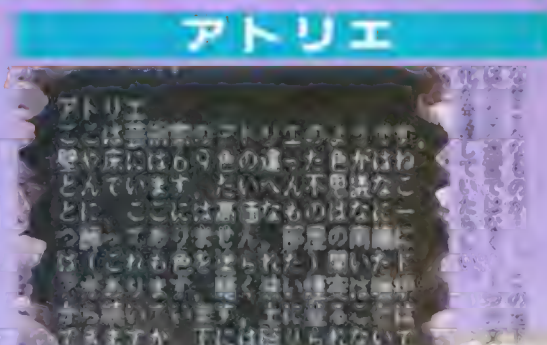
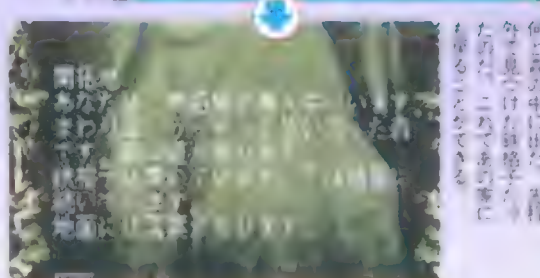
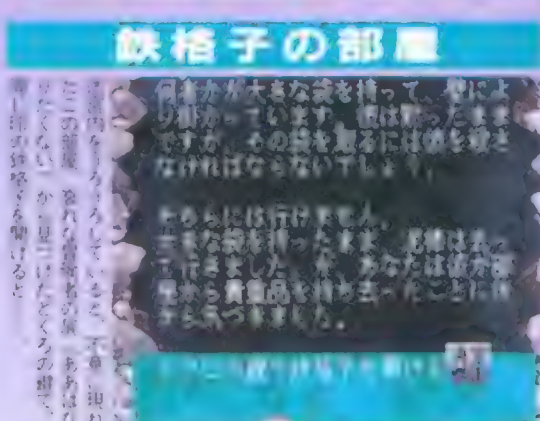
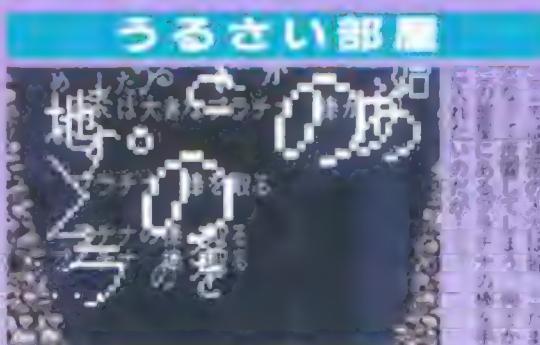
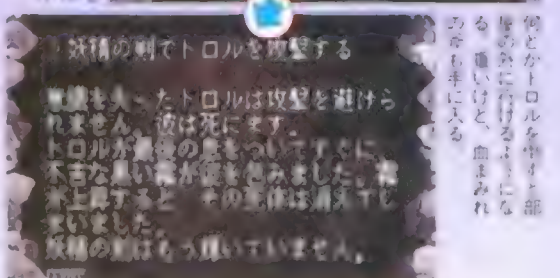
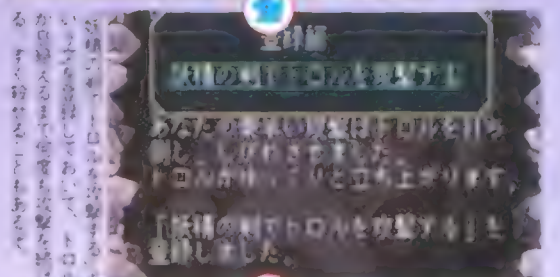
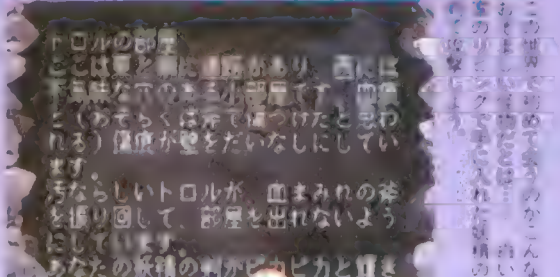
外の探検をざっと終え、再  
び白い家に戻って来る。付近  
にめぼしい建物もなく、ここ  
を根城にするしかなさそうだ。  
何とか窓をこじ開けて家の  
中に入る。食べ物や道具など  
人のいた様子はあるのだが、  
今はいない。



## いよいよ地下迷宮に足を踏み入れる

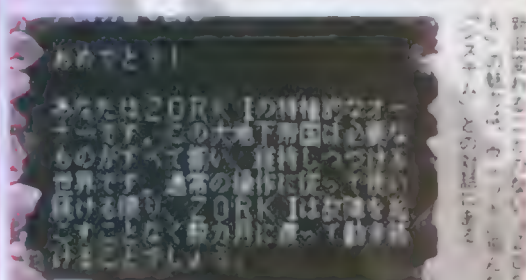
黄銅のランプを頼りに、古びた階段を恐る恐る下っ  
ていくと、頭上でガチャリと扉の閉まる音が……。  
もう引き返せない。この先に一体何が待っている  
のかわからないが、進むしかないようだ。

### トロルの部屋



### 新しくなった「ZORK」の魅力

自分の想像力の世界で遊ぶ、というこのゲームの基幹  
部分をなんら損なうことなくリニューアルされたサタ  
ーン版では、場面に応じた数々の美しい背景が挿入され、  
画面枠が変化するという演出も用意されている。また、  
音楽には古代拓三氏らを迎えている。このゲームの「挿  
絵」としてのさまざまな環境も、楽しんでもらいたい。





TVとは違った「ガリバー」を体験しよう!!

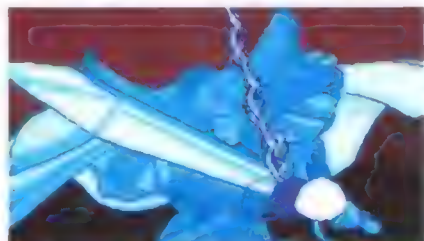
100%

メーカーから――

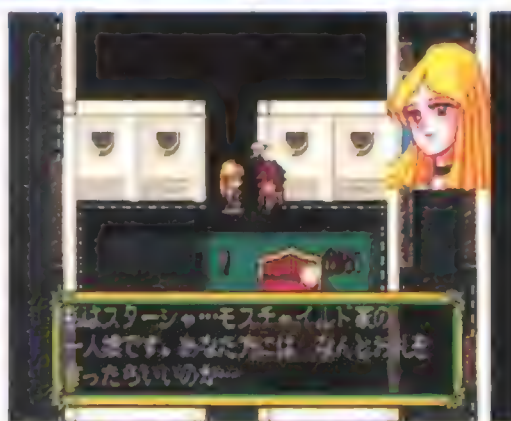
PCエンジン版で高い評価をいただいた本  
タイトルを、今回より多くの方々に楽しんで  
いただけるよう、演出、操作、機能にも改良  
を加えました。パワーアップしたサターン版  
は完全版です。ぜひ、じっくりと「ガリバー  
ボーイ」の世界をプレイしてみてください。

●ハドソン●3月22日発売予定●6,800円(2枚組)●RPG●全年齢推奨

ベニスで反乱を起こし、ガリバーの父を殺害したドガ將軍。そのドガ將軍はイスパニアによって占領されているローマ大帝國に潜んでいた。ナポリを解放したら、ローマの港のジョアンナに「**パ**」を渡そう。港から出られるようになる。ドガ將軍はトレビの町の花屋敷にいるらしいが、それには花の鍵を入手する必要があるらしい……

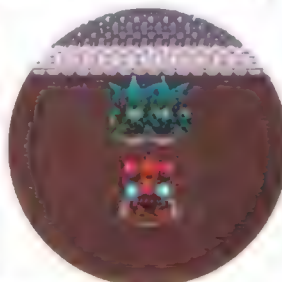
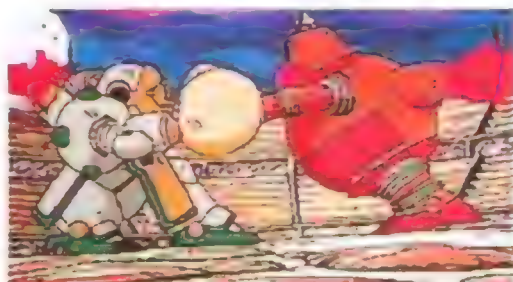


南に位置するナボナの村で、ベスカトーレから「ヤキ魚」をもらおう。これでダウントownのマフィアキャットのアジトに潜入できる。キャットを倒して、花屋のレイアから花の鍵をもらおう。いよいよ、花屋敷にいるドガ將軍と戦闘だ。捕らわれのスターシャを助けてあげよう。



ドガ將軍も、イスパニアの駒にすぎなかった。イスパニアの3兄弟を倒さないと、ローマを解放することができない。トレビの王宮で三男マルチスとの戦闘、勝つと「巨人の鎧」が手に入る。

コロッセウムの村に向かい、コロッセオに入ろう。巨人に乗り込んで進むシーンはアクションゲームになっているぞ。次男ゴルゴス、長男エロイカは強いが、凍らせて攻撃すると戦闘が楽になる。



石造りの建造物が数多く存在するローマ。この世界では、機械文明が発達していて、コロッセオ（闘技場）では、ロボット格闘が行われている。ここでお金を稼ぐことも可能。

[illegible]

トレヒの奥



“全なるエロイカ”は神話に響く。神話 藤子・藤村





## ぐっすんおおよ・S

願〜い、ぐっすんたちを早く助けて〜!

完成度

100%

メーカーから一言

本作は2人でプレイすることをオススメします。なぜなら、パートナーがあなたのことをどのように思っているのかが、すぐにわかるからです。パートナーは協力してくれますか? それとも邪魔してきますか? 私のパートナーときたら、それは……。 (広報・1)

●エクシング●3月29日発売予定●6,800円●アクションパズル  
●2人同時プレイあり●全年齢対象

## オリジナルステージを追加!

## 変態モードもあるぞよ

今回はサターン版だけの要素を紹介しちゃう。ステージ数は全72面に増えている。今まで発売された、どの「ぐっすん」よりも多いのだ。また、特別にサターンオリジナルの謎のモードが入っているらしい……。もファンには見逃せない。面クリア時に見られるご褒美グラフィックはもちろん、変態モードにまで新作グラフィックが追加されているのだ。



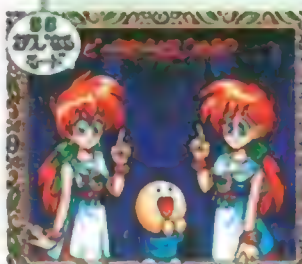
## おはなし



しかし……



## サターンオリジナルモードは全72面



各難易度の変更も可能。おまけのCMムービーも見れるよ。

サターンオリジナルモードとアーケードが用意されている。面数やグラフィック、音楽が異なるぞ。



ストーリーやグラフィックが変態チックになってしまう。大爆笑間違いなし!

ファンにはすっかりお馴染みの変態モードも完全移植。随時コマンドで見ることが出来る。そのほかにも秘密のモードが……

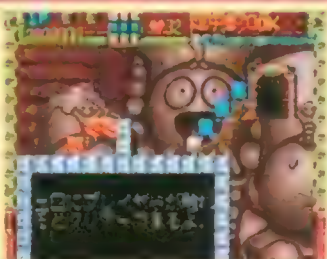


## ステージ紹介だ

プレイヤーのレベルに合わせて、スタートする面を1つから選択することができる。ちょっとだけ紹介するよ。

### STAGE 0

ゲームに慣れるための練習ステージ。始まる前にはゲームの説明もしてくれる。表示されるヒントどおりにブロックを積み上げクリア。



### STAGE 1

通常はこのステージから始める。最初の面だけあってモンスターも一匹だけ。ブロックの積み方を練習しよう。まだまだカンタンだ。



トゲトゲだらけのうえ、モンスターがボロボロと落ちてくる。トゲに触れてしまうとぐっすんたちはやられてしまうので注意しよう。



### STAGE 7



### STAGE 16

いきなり足場がないのにビックリ。水に落ちてしまうと即アウト。ぐっすんたちをブロックの上に乗せて運ぶテクニックが有効だ。



ぐっすんたちを助けて



# 大冒険

## セント・エルモスの奇跡

密かに注目を集めているシミュレーションRPG「大冒険」。前号では登場人物しかお伝えできなかったの、今回は目玉の海戦システムを紹介するのだ。

完成度

90%

メーカーから一言

大冒険の目玉といたら、なんといってもリアルタイム3Dシミュレーションバトル!! 自分でカスタムした帆船が動く動く! そして視点が変わる変わる! さあ、みんなで「大冒険」。LET'S海戦、おもしろいでえ。

(広報 Miniかわひら)

●パイ●4月19日発売●6,800円

●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 今回は海戦とお店を大紹介なのだ!!

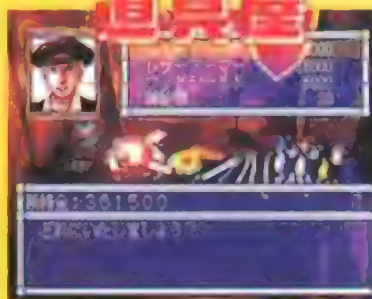
「大冒険」は、RPGと海戦シミュレーション、交易シミュレーションが1つになった、内容盛りだくさんのゲームだ。もちろん、ただ黙々と戦い続けるだけではなく、資金をためて新しく強い船を買ったり、仲間を増やしたりもできる。クリアする楽しみの他に、船

を造る楽しさや、出会いの喜びまで詰まっている。たとえて言うなら、シッポまであんなに詰まったタイヤキのようなゲームなのだ。外から見ただけじゃ、その面白さを完全に理解することはできないぞ。発売日までまだ間があるけど、要チェックのソフトなのだ。

### 街のショップ

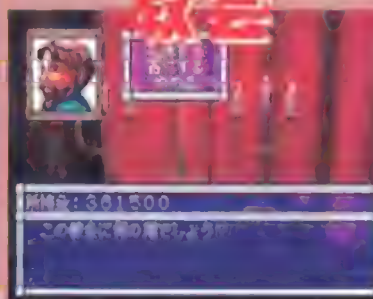
街には全部で7種類のショップがある。どれも冒険を続けるには欠かせない店だ。特徴を理解して、うまく使いこなせるようになろう。

#### 道具屋



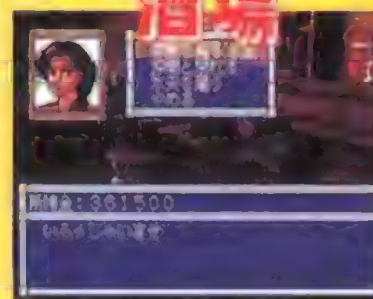
道具屋では回復薬などのアイテムや、武器・防具を購入できる。こまめに蓄ったアイテムをチェックしておこう。あまふたアイテムの買い取りもしてくれるので、持ち物が増えたらここに売るといい。

#### 教会



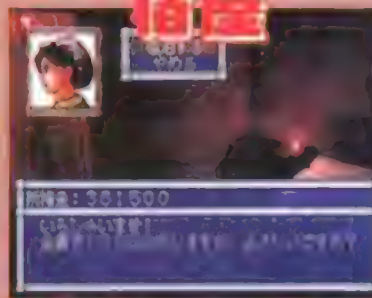
教会では礼拝と寄付の、2つのコマンドが選べる。お祈りした金額によって、リオンの魅力が上がる。礼拝は無料で、戦艦で使用する指輪の耐久回復の効果がある。有効に活用しよう。

#### 酒場



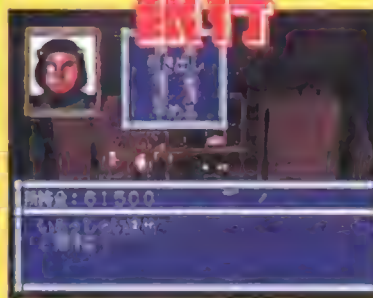
酒場では、仲間と出会うたり割れたりできる。新しく船を買うときは、船長となる仲間がいなければならぬ。船をかうときめたら、その前にここに寄る。船を運用する水夫もここで雇えるぞ。

#### 宿屋



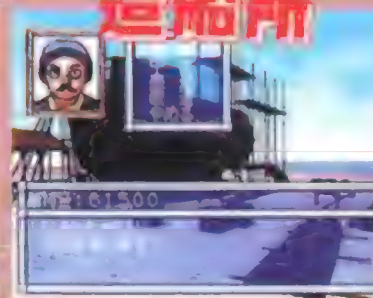
なんの宿屋もない宿屋、白まるとピットポイントなどのメーターを回復する。料金は安い。ひとりでいるなら、仲間間が一緒のときには、その分だけ宿泊料金が少なくて済む。

#### 銀行



お金を預かってくれたり、資金が足りないときに融資してくれる銀行。どの港の銀行でも、預金、引き出しができる。ネットワークがあるので、必要な分は持ち歩かず、預けておくのがいいだろう。

#### 造船所

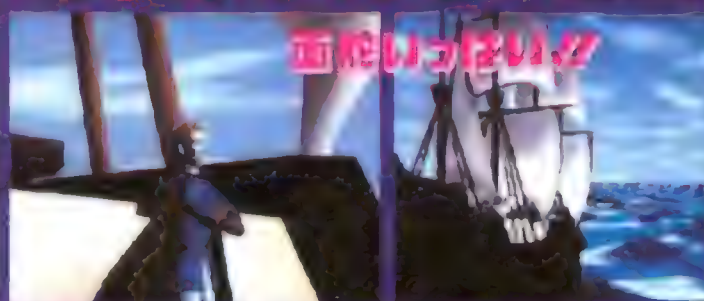
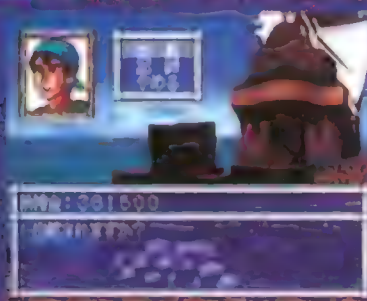


船の修理や、改造をしてくれる造船所。中古船の売買もなっている。お金がなくてもこまめに足を運んで、修理し物を壊さず、船を直す。修理、船買換えをつけかえたりもできる。



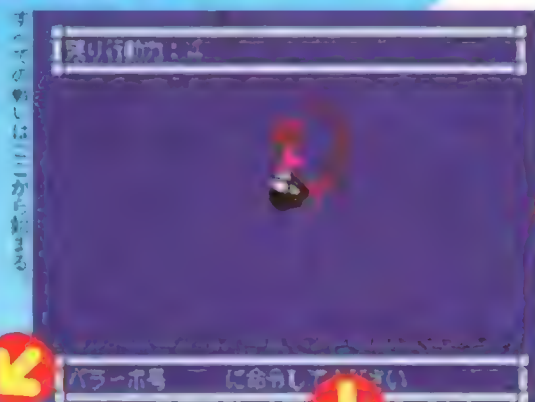


## 熱い男の海戦バトル!! 大海原を駆け抜けろ!!



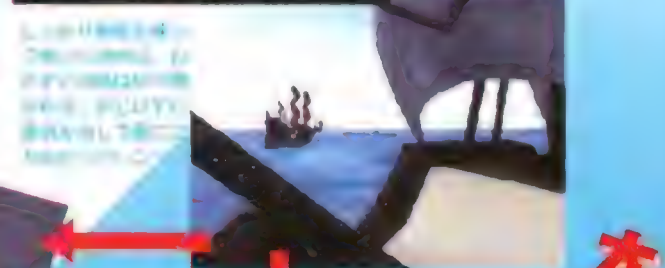
### 海戦開始!!

航海中に海賊に襲われると、戦闘画面に突入。海上での戦闘はシミュレーションタイプなので、それなりの戦略が必要になってくるぞ。後々のため、早いうちにたくさん経験を積んで、有能な指揮官になっておこう。



### 花を咲かすか、花と散るか...

海戦では、戦略と共に、自分が操る船の強さも重要になってくる。値段がすべてではないけれど、なるべく高価な、強いものを使ったほうが、より安心して戦えるだろう。備えあれば憂いなしだ。



大勝利!!





# ゲン ウォー

さあ本番、やってやるぜー!!

完成度  
**99%**

メーカーから一言

本作のムービーシーンは海外SFドラマそのまんま。土曜深夜にやっている海外ドラマが好きな人は、間違いなくハマります。あっ、そういえば井上喜久子さんのプレゼントに、たくさんのご応募ありがとうございました。第2弾も予定していますので楽しみに!

●ヴァージンインタラクティブ ●4月26日発売予定 ●5,800円  
●アクション ●全年齢対象

## 実戦に突入!今回はMARS-MISSION1,2の攻略法を紹介しよう

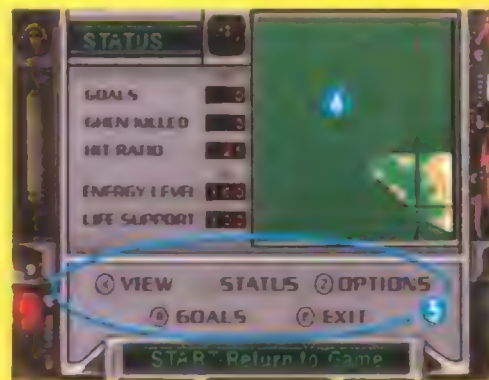
### 戦闘画面を理解しよう

ボタンをフルに使うことが大切だ

まずは、スタート画面のView Controlsでボタンの意味と配置を知ろう。右の写真は通常の画面とスタートボタンで表示されるステータス画面だ。プレイヤーは万能ハイパースーツに身を包んで戦うことになる。そのために視界は限られているので、レーダーをこまめにチェックして目的地に進んでいくことが必要となる。しかしレーダーの落とし穴として、正面から攻撃されているのに姿が見えない場合がある。この時は上下の高低差が関係しているのだ。注意せよ!!



- 1
- 2
- 3



- 4
- 5

### MARS-MISSION 1

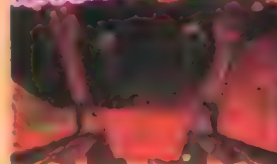
エネルギーの供給を断って  
鉱山の入口をこじ開ける!!

まず西に向かって塔を破壊してから北東の鉱山の入口へ行き、壁を壊せば面クリアだ。低い山はジャンプして、無駄な争いは避けて進もう。4足歩行の敵は攻撃が当たりにくいし、飛行系の敵は爆弾をバラまいていくので、厄介だ。



油断するな!

最初から撃ってくるぞ



これを壊すんだ!

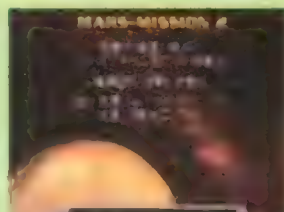


MISSION 1 CLEAR!

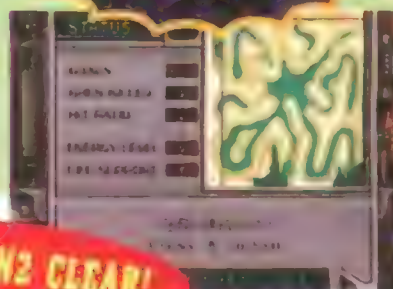
### MARS-MISSION 2

いくつもの条件を満たして  
鉱山を駆け抜けろ!!

この面はジャンプを活用しないとクリアできない。ステータス画面のマップを見ながら、攻撃する位置を考えて有利に戦いを進めよう。また、壊せる壁が存在するのでマップ上で薄い色の壁があったらミサイルで撃ってみよう。アイテムが隠されているかもしれないぞ。



この面はクリア条件が多いのでやり残さないように気をつけよう。



MISSION 2 CLEAR!



# SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE



「ガーディアン」最後の究極裏技と  
ランチャで走り極めるテクを大紹介。

P194 .....ガーディアンヒーローズ  
P196 .....セガラリー・チャンピオンシップ

**発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!**





# ガーディアンヒーローズ

●セガ●発売中●5,800円●アクション●2人同時プレイ・2～6人対戦プレイ可能●マルチターミナル6対応

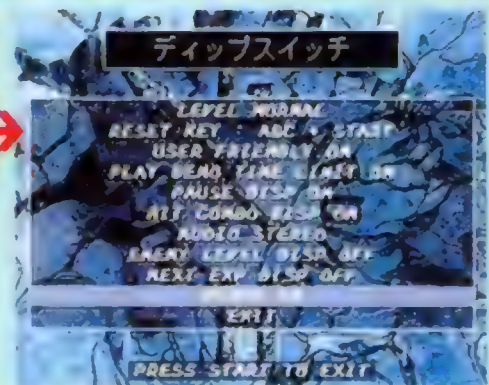
## これが最後の裏技特集!

1月の発売以来、評判の「GH」。もう、すべてのルートを制覇し、全キャラクターの対戦を楽しんでいる人も多いだろう。だが、どうしても自力ではできないという人のために、究極の裏技「デバッグモード」を公開する。これさえあれば、VSモードでいきなり全45キャラクターの使用や、ステージセレクトといった素晴らしい恩恵を受けられる。それ以外のミニ裏技なども教えるので、さらに「GH」を堪能してくれ。

## デバッグモードへの入り方



まずはこのオプション画面でカーソルを「ディップスイッチ」に合わせて、A・Y・Zボタンを同時に押さえてみよう。するといちばん下に「DEBUG」が加わるのだ。



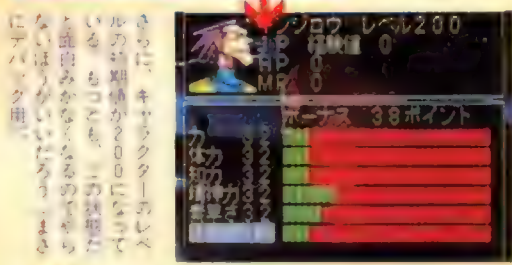
そして「DEBUG」をオンに設定すると、以下の9大効果が発動。これです。

## デバッグモードのすばらしき9大効果!

### 1 レベル200&ステージセレクト



ストーリーモードを新たにスタート・データのリセットはできない。すると、ステージセレクトが可能になる。1～30ステージから好きな場所を選んでスタートしよう。



### 2 全45キャラが使える

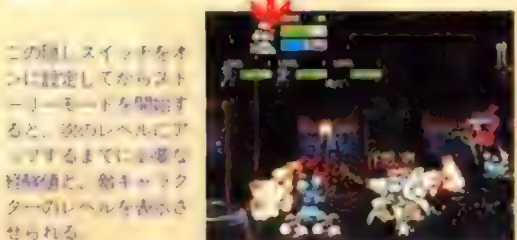


ストーリーモードをプレイしなくても、VSモードで全キャラクターが使用可能に。これがいちばんうれしい効果といえる。

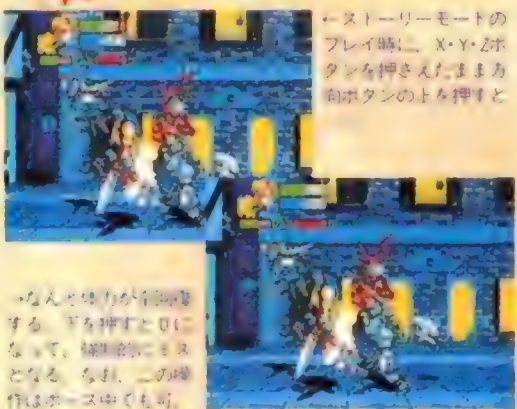
### 3 隠しスイッチが加わる



本来ならストーリーモードを1回クリアしないと出てこない2つの隠しスイッチ。これは前号のサターンマガジンを参照。初プレイでも使えるようになるのだ。

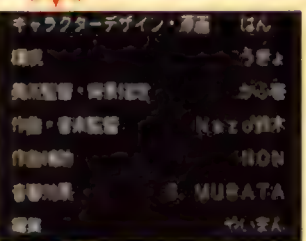


### 4 HPの増減が可能



1人ひとりのHPを増減させる。下を押すとリセット。無敵状態にもなる。なお、この操作はボース中では不可。

### 5 スタッフロールがとばせる



エンディングおよびスタッフロールをスタートボタンで飛ばすことが可能。また、スタッフロールを方向ボタンで上下に動かすこともできる。

### 6 当たり判定を表示



ボース中にしを押し続けると、当たり判定(2次元)の表示をさせられる。もう一度しを押し続けると3次元の表示。さらにもう1回で元に戻る。

### 7 エンディングセレクト



オプションメニューに「テストモード」が加わる。この項目では全45キャラクターのエンディングを一覧でプレイとスクロールが見られる。

GUARDIAN HEROES

●「ガーディアンヒーローズ」ミニ裏技集【その1】プレイ中のメッセージ表示はRボタンを押さえておくとも早送り可能。ついでにCボタンを押すと素早く早送りできる。ストーリーモードを繰り返しプレイしている時にはこれでプレイ時間を短縮した。【その2】ボース中の表示はX・Y・Zボタンを押さえると消すことができる。【その3】VSモードでキャラクターを選ばずに、スタートボタンで決定すると6色中からランダムでカラーを選択できる。



## 8 シーンの送り、戻しが可能

ストーリーモードをプレイしている時に、特定のボタン（以下の表を参照）を押さえたままスタートを押そう。

すると、1～4シーン（ステージ単位ではなく、場面切り替えの単位なので注意）ぶんの送り・戻しが可能だ。



ボタンの組み合わせ	効果
R+スタート	1シーン進める
R+A+スタート	2シーン進める
R+B+スタート	3シーン進める
R+C+スタート	4シーン進める
R+L+スタート	1シーン戻す
R+L+A+スタート	2シーン戻す
R+L+B+スタート	3シーン戻す
R+L+C+スタート	4シーン戻す

## 9 カルマポイント表示つきでプレイ

デバッグがオンの時に、隠しスイッチの「NEXT EXP DISP」をオンにすると、ストーリーモードをカルマポイント表示つきでプレイできる。

ダークエンディングをめざしてプレイする際には、これを使うとやりやすくなるぞ。



### 補足 普通のプレイでカルマを表示させるには？



ストーリーモードでカルマを表示するにはデバッグをオンにしなければならない。しかし、オンの時にストーリーモードを開始すると初期レベルが200になってしまう。では、カルマ表示ありで、普通にストーリーモードをプレイするにはどうすればいいのか？ それは以下の手順で可能になるぞ。①デバッグをオフにしてからストーリーモードを最初からスタートする。②ステージ1が始まったらパッドでリセットしてセーブする。③デバッグモードと「NEXT EXP DISP」をオンに設定する。④さきほどセーブしたデータをロードする。これでOK！

## サウンドテストの使い方

サウンドテストでキャラの音声を聞くには、まずデータをロードする必要がある。具体的にはキャラロードかVSロード（VSモードで使用可能になったキャラのみロードできる）かステージロード（各ステージに登場するキャラの音声データ）で、任意の項目に合わせてCボタンを押せばいい。この時、効果音が鳴ればロード完了。あとは以下の番号を参考に、ロードしたキャラの音声を聴こう（キャラロードとVSロードは重複ロード不可）。なお、アナウンサーの声はVSロードのいずれか、キングの声はステージロードの183などを選択すると聴ける。

### キャラクター音声・対応番号

●ハーン (96～105) ●ランディ&エド (106～119)  
●ニコレ (120～132) ●ギンジロウ (133～141) ●セレナ (142～147) ●バルガ (151～160) ●カノン (161～166) ●マッちょ (167～174) ●VSモードのアナウンサー (175～177) ●ズル、スーパーズル (186～201) ●カティ (202～208) ●ガッシュ、サンボ (209～215) ●天上人 (216～220、244～247) ●大地人 (221～226、248、253～255) ●王国兵士 (227～232) ●ゴータッツ (233～236) ●王国騎士 (238～243) ●シルバー (249～250) ●アンデッドヒーロー (251～252) ●キング (254～255)

## 「GH」を愛するユーザーに心を込めて贈ります！

### オープニングアニメーションの 本物セル画を30名にプレゼント！

さて、ここで「ガーディアンヒーローズ」をこよなく愛する読者の皆さんに、サタマガとトレジャーから感謝を込めたプレゼントをしよう。なんと、ゲームのオープニングアニメーション用に制作されたセル画を、30名様にあげちゃうぞ！ このファン垂涎ものの貴重なブツがほしい人は、今すぐ右の要項を読んで応募しよう！

### ★応募要項と宛先★

豪華セル画10枚セット（内容についてはご要望にお応えできません）がほしい人は、必ずハガキを使い、裏側に住所・氏名・年齢・職業（詳しく）・電話番号、そして「ガーディアンヒーローズ」をプレイしての感想と、何人までの対戦プレイを体験したか（持っていない人はトレジャーに対する要望、賛美、クレームなど、何でもOK）を明記して、以下の宛先まで送ろう。

締切は3月22日（消印有効）、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6  
平田ビル2F ソフトバンク  
株セガサターンマガジン編集部  
「GHのセル画がほしい！」係まで

どのシーンが届くかは、  
当たるまでのお楽しみ！



いずれのシーンも世界に1枚だけのレアなアイテム。セット内容はこちらでチェックするからね。



# セガラリー・チャンピオンシップ

●セガ●5,800円●発売中●レース●レーシングコントローラー対応

## ストラトスを極める!!

### ストラトスを始めよう!

これまでの、主にセリカ&デルタでの攻略法を掲載してきたが、今回はストラトス1本に絞ってのトータル的な攻略法を送り出す。ストラトスの出現法則は以前に紹介したとおり、初めてドライブした人の大半は「こんな絶対操れなやつはないよー」などと感じたと思うが、コッさえつかんでしまえばそれほど難しいものでもない。もちろん2WDということもあって、セリカ&デルタのようにフロントを引

っ張っていってくれるような挙動は見せず、強いオーバーステアと難しいトラクションコントロールを持つマシンとなっている。初心者では攻めの走りはおろか、普通に走ることもままならないはずだ。とはいえ、それもいってしまえば「慣れ」の一言で解決することも事なきを得る。セリカ&デルタでバツとこなったユーザーも、ストラトスではバリバリ……という可能性もある。そう、今からストラトスを始めても遅くはない!

POINT  
1

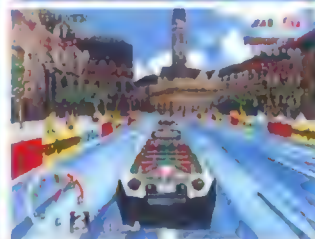
## ベストなスタート法とは?

### ベタ踏みは厳禁か?

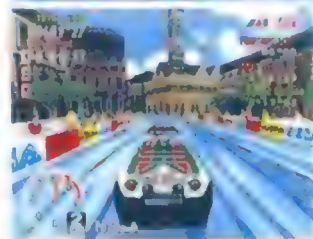
ストラトスで最初に戸惑うのがスタートだ。セリカ&デルタではアクセル全開でOKだが、ストラトスではホイールスピンしてしまい、大きく出足が遅くなってしまう。これは決してタイヤのグリップが低いからでは

なく、パワーがありすぎるうえ2WDだからだ。そこで、スタートする際に回転数を5500~6000回転に合わせてやると、結構イイ感じで立ち上がってくれる。下の写真はベタ踏みセリカ(ゴースト)でのスタートとの差だが、一目瞭然だ。

### ベタ踏み



### 回転数を合わせる



## S.R.C TIMEATTACK CONTEST SPECIAL

## ストラトスの走りを検証!

いきなり凄いのがくるかと思ってましたけど、とりあえず今回は小手調べって感じですね(中村)

本誌■ストラトス部門の応募者はまだ少ないんですけど、読者の走りをご覧になっていかがですか?

中村■ストラトスもいきなり速いのがきでると思ってたんですけど、見た感じだとまだまだ研究中って感じですね。

本誌■じゃ今日は余裕の返答ということで(笑)。

中村■ダメですよ。そんなこと書いて(笑)。

本誌■1周目の目標は3分って、どれくらいなんですか?

中村■49秒台は出るみたいです。それに1秒3を足して50秒3ですか。そんなの出るのかな(笑)。

本誌■気になったところは?

中村■ストラトスのスタートがどう

なるのか、っていうのが凄く楽しかったんです。ベタ踏みじゃお話にならないじゃないですか。

堀■やっぱロケットスタート?

政綱■そういうのってやっぱりあるんですか?

中村■あると思うんですけどね。セリカみたいに6500ミートみたいな。

堀■1速の場合は若干回転落としてやったほうが速かったですけど、でも結局2速、3速でホイールスピンちゃうんで(笑)。

中村■やはりアナログアクセルですかね。ステアリングもパッドじゃ辛いですよね。

本誌■まだストラトスは初級だけで、中級、上級、超上級はあまり届いてないんですよ。だから今のうちに送



CS開発本部

中村篤彦氏

ってほしいですね。

中村■今なら名前が載ると(笑)。

本誌■そういうことです(笑)。堀さんはどうですか?

堀■初級でも、まだミスはありますからね。個人的には中級と上級を見たかったんですけど。

中村■そうですね。あとはハンドルですか。ストラトスのハンドルが早く見たいですね。

本誌■じゃあ、これからストラトスでタイムアタックしようって方も結構いると思うんですけど、それぞれアドバイスなんかをひとつ。

中村■とにかくリアが出るんで、1

CS開発本部

堀 修氏



回りリアが出てホイールスピンしちゃってグリップしない。パワーを路面に伝えられないんで、やはりシフトワークでしょうね。いかにシフトダウンを使ってリアを出さず、ホイールスピンさせないようにするか。

堀■アクセルワークだけでも、もっと速く走れそうですね。

中村■シフトダウンしてもリアが出る、ブレーキを踏んでもリアが出る、ハンドル切ってもリアが出る、何してもリアが出ちゃいますからね。

政綱■とりあえず、ぶつからないのは前提として(笑)。あとはできるだけ流さないことでしょうね。テール



POINT  
2

## ホイールスピンさせないアクセル操作

### シフトチェンジを使い!

ストラトスがホイールスピンしやすい理由は、パワーがありすぎるからだ。低回転時のトルクも太いので、アクセルを踏み込んだ瞬間にタイヤは



空回りしてしまう。実はアクセルがデジタル入力である以上、決定的な解決策はないに等しいのだが、あえていうなら、立ち上がりでは早めにシフトアップしてやることだろう。



## ストラトスはセリカ&デルタより速いのか!?

結論からいって絶対に速い。とはいえ、上級と超上級では怪しいのは確か。4WDに比べると、どうしても立ち上がりが鈍くなってしまうのでタイトなコーナーの連続するコースでは必然的に不利になってしまうのだ。そこをどうカバーするかはプレイヤーの腕次第だろう。

POINT  
3

## ステア操作には細心の注意を!!

### 流さない、が基本

何しろストラトスのステアリング周りはクイック&シビア。ちょっとステアしただけでグイッと曲がってくれる。それはそれでいいのだが、その切り込みによってテールが流れ、立ち上がりが鈍くなってしまうことが多くのストラトスユーザーが抱え

る悩みだろう。テールを流さないためには、パッドではチョンチョン押しは必須。押しっぱなしという状態はまずないと考えてほしい。そして路面のグリップの違いによるマシンの限界値を体で覚える。すると自然に限界走行ができるようになるはずだ。ちなみに、それはドリフト時のカウンターステアにもいえるだろう。



スライドは必要最低限に止める。堀■進入がスバツとキマって、あとは普通にトラクションをかければ、凄いいスピードで抜けていくことがありますけど、狙うのは難しい(笑)。中村■セリカやデルタみたいに4WDじゃないですから、フロントを引っ張ってくれませんか。リアにしかトラクションかからないってことを意識してライン取りしていかないとダメでしょうね。本誌■ノーマル車でのベストタイムとストラトスを比べると、どのくらい縮まるんでしょうか?

中村■初級なら1周あたり3秒は縮

まるんじゃないかなと。だから合計8秒くらいは短縮できるはずですよ。政綱■上級、超上級はタイトなコーナーが多いんで苦しそうですね。中村■初級、中級はストラトスのほうが全然速いでしょう。上級、超上級と進むと辛くなってきましたよ。本誌■では全コース含めてのストラトスでのアドバイスなんかを。堀■コーナーの進入角度を1発で決めることでしょうか。途中で大きなカウンターとか当てるのが少なくなれば、タイムも伸びてくるんじゃないでしょうか。

服部■私はただみなさんの走りに驚



くだけです。あとブローオフは私は5番が好きなんです(笑)。とりあえず今回の初級はボクが走ったときと同じくらいのタイムでしたね。まあ、ストラトスは自信作なんでがんばってプレイしてください。中村■ストラトスはブローオフがついてないのが心残りですね。……と、それは置いて(笑)、まあ相当時間をかけてじっくりと挙動を作った

ので、たくさんの方にチャレンジしてほしいですね。

政綱■私もブローオフは2番派なんですけど、確かにストラトスにないのは残念ですね、ということと、車自身の持つポテンシャルの高さはハンパじゃないと思うんで、まだまだイケますね。僕自身も修業します。本誌■ありがとうございました。

(2月21日 セガ本社にて収録)

初級ばかりでなく、今度はぜひ中級・上級コースをヨロシク! 早くその走りが見てみたいです(堀)。







ストラトスはこれからが本番!! キミの熱い走りを待っている!

サタマガ  
杯争奪  
セガ

# タイムアタックコンテスト開催中!

## 応募方法&締め切り

続々と速いタイムの走りが送られてきて、ますます加熱していく本コンテスト。速い走りはまだまだ募集なのでどんどん送ってくれ! エントリー部門は右にあるとおり。我こそはという人は、下記の住所までビデオで応募してほしい。ではここで細かいレギュレーションを説明しておこう。まず、エントリーコース及びエントリーカー(セッティングしてあるならその設定も)、最高ラップタイム&最高トータルタイム、コントローラーの種類をハッキリと書いておくこと。あと重要なのがビデオだが、なるべく不必要な部分は録

画しないで、走りは必ず後方視点のものを録画しておくこと(リプレイでもリアルタイム走行でもどちらでも可)。細かい決まりごとは以上だが、編集部や「セガラリー」開発者の面々にいいたいことや、なに一言でもコメントがあれば、それも書いてくれると嬉しいぞ。

〈宛先〉

東京都中央区日本橋3-27-6

平田ビル2F

ソフトバンク株式会社

セガサターンマガジン編集部

「セガラリー・タイムアタック

コンテスト○○部門○○コース」係

## エントリー部門

### ノーマル&ストラトス部門

#### ○エントリーカー

「トヨタ セリカGT-FOUR」「ランチャ・デルタ」の応募はノーマル部門。セッティングも自由。「ランチャ・ストラトス」はストラトス部門だ。

#### ○エントリーコース

DESERT (初級) コース  
FOREST (中級) コース  
MOUNTAIN (上級) コース  
LAKE SIDE (超上級) コース

### サタマガオリジナル「中村杯」

エントリーカーがノーマルセリカ(AT)のみで、最速ラップタイムを競うという、サタマガオリジナルカテゴリ。コースは自由。コントローラーは

ノーマルパッドのみでレーシングコントローラーは使用不可。応募方法はノーマルタイムアタック&ストラトス部門と同じ。ドシドシ応募してくれ!

## 途中結果発表!!

ストラトスの発表は次号にて/ 乞うご期待!

#### ●初級コース

1位 2'37"94(千葉県 羽部和久)セリカ 本誌  
2位 2'38"20(大阪府 中山良平)セリカ SF  
3位 2'38"25(山梨県 河野智貴)デルタ 本誌

#### ●中級コース

1位 3'38"31(千葉県 羽部和久)セリカ 本誌  
2位 3'38"32(千葉県 秋山智宏)デルタ 本誌  
3位 3'39"30(東京都 YAP)デルタ 本誌

SF: サターンFAN

#### ●上級コース

1位 3'13"39(埼玉県 武田裕之)デルタ 本誌  
2位 3'14"57(東京都 市森真代志)デルタ 本誌  
3位 3'15"19(鹿児島県 瀬戸山博)セリカ SF

#### ●超上級コース

1位 3'13"75(鹿児島県 瀬戸山博)セリカ SF  
2位 3'14"28(東京都 市森真代志)デルタ 本誌  
3位 3'14"47(東京都 NDC)セリカ 本誌

豪華賞品の数々!!

各コース優勝者

豪華記念トロフィー、豪華セガラリー特製トレーナー

タイム優勝者

藤本選手サイン入り豪華特製ステッカー

参加賞

豪華セガラリーグッズ

## ストラトスの目標タイムはコレだ!!

ストラトスの応募が少ないので、ここでストラトスでの目標タイムを定めておこう。このタイムを超える。とまではいわないが、このタイムを下回るような記録では上位に食い込むことは難しいはず。まずはこのタイムを目標にしてほしい。

初級▶▶2'32"00

中級▶▶3'35"00

上級▶▶3'19"00

超上級▶3'21"00

## 裏技

毎号掲載しているセガラリー隠しフィーチャーだが、この2つでいよいよ最後となる。今回の目玉は、やはりあのストラトスと戦えることだろう。プラクティスのみなのが残念だが、ストラトス使いには絶好のモードといえる。

## その1 ストラトスと戦える!

### ストラトサー必見!?

ストラトスをライバルカーとして登場させてしまおう! というのがこのコマンド。ストラトスを既に出現させていることと、プラクティスモードでのみ可という条件があるものの、ストラトスの走りを研究したい人にはもってこいのモード。ぜひチャレンジしてみよう。



すると、ライバルにストラトスが出現、勝てるか!?



## その2 画面の文字表示を消す

### 画面の文字表示を消す

なんとスピードメーターはおろか、タイム表示やシフト表示まで、画面に出ているあらゆる文字表示をすべて消してしまうというコマンド。情報をまったく得られなくなるため、ゲームがやりにくくなる反面、本物のようにナビゲーションだけでコーナーを抜けていく、といった

臨場感あるプレイが楽しめる。どちらかというと、ちょっとしたお遊び的なモードではあるが、美しいコースの景色を心ゆくまで楽しめるなどイロイロと遊べることは間違いない。

これが画面スッキリモード。表示がないためゲームの情報を得ることはできない。



コマンド

ゲームが始まる最後の決定画面を、Xを押しながらAで決定する。





今、台湾でもゲーム産業は真っ盛り。なかなか楽しい現状を視察しに取材班は台湾へと飛んだ！

# 台湾TVゲーム最新情報

## ますます盛り上がる台湾ゲーム界 によりよセガも正式に代理店を設置！

アジアの中でも日本に次いでコンピュータ産業に活気のある台湾。中でもゲームは異様なほどの盛り上がりを見せているようだ。町のそこそこには日本と同じように中古ソフト屋が点在し、台湾名物の屋台でもさまざまなソフトを見受けることができる。実際サタンの本体も（正規のルートだけでも）7万台も普及されているし、ソフトも日本のものが

相当数出回っているようだ。こういった状況を踏まえて、このほど日台の国際合併により洛陽（サンセイブ台湾）という正規理店を設置することに決定！これはかなりすごいことではないだろうか。すでにセガは台湾のソフト会社5社がサターンソフトの開発に着手し始めている。日本に台湾産のサターンソフトが輸入されてくる日も近いかもしれない。



折しも台湾は正月直前！

今年の台湾の正月は2月18日（どうやら毎年正月の日が変わるらしい）。我々は2月8日に行ったため街は金と赤というおめでたい色一色だった。ホテルのロビーにも金色の玉子やら金貨チョコがたくさん飾ってあったのだ。



おもちゃ屋さんにもアヤシイマシン！

台北市内のおもちゃ屋さんのTVゲーム機のコーナー。そこには大量のGGとGBのソフトが！中にはGGのゲーム50作品が1本に詰まった超レアアイテムも。いかにもアヤシげなマシンだって平然と売られている。さすが台湾、パワーと図太さを感じろぜ。



現在台湾ではDOS/Vマシン上で動くパソコンゲームが主流で、ショーでもかなりの数が出典されていた。しかし昨年の後半は、好調なはずのこれらのゲームも経済状況のあおりを食らって状況は苦しかったようだ。そのうえタイトル数が30と急増したりゲームの値段が500円から700円に値上がったこともあって、ソフトメーカーとしてはかなり苦戦したらしく1万本を超える売り上げを出せたのはわずか3タイトルに留まったようだ。

家庭用ゲーム機はサターンが7万台、PSが5万台ほど。やはりここでもSFCは強く50万台ほど出回っている。が、今はもう

'96 台湾ゲーム事情

その勢いも止まり、サターンに人気が集まっているようだ。また、どのマシンも海賊盤が出回っており、台湾でも著作権法が先頃制定されたものの、まだまだソフトメーカーにとっては頭の痛いところではあるらしいが。今現在台湾ではRPGが主流だが、サターンソフトを開発するというのもあって、今後は格闘物に力を入れていくようだ。また、GBやGGといったハンディタイプのマシンが150万台も売れていることにも驚かせられる。いずれにしても、TVゲーム機はまだ8ビット機が主流、32ビット機が受け入れられるまでにはあと2年は必要ようだ。







# コンピュータ エデュテイメント & マルチメディアショー '96 in TAIWAN

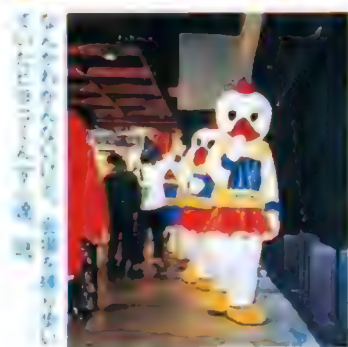


年末の忙しさにも関わらず台北市内で行われたコンピュータショーは満員御礼の大盛況。大小さまざまなブースがひしめきあう様子は、幕張メッセのそれと一見なんら変わらない。が、そこはかとなく漂う熱気、そしてパワーが感じられるのだ。見にくる人々も画面を食い入るように見、そして

もっといいものを、という意欲的な参加精神を持ってここにきているようだ。対する出展側も積極的に接客に励み、自社の製品の売り込みに余念がない。出展されていたゲームにも台湾の持つ独特の雰囲気と熱意、そして飽和しきっていない秘めたパワーのようなものが感じられた。

台湾よいところ  
おいしいところ

台湾はなんといっても食べ物がうまい！ 紹介した台湾の高級料理も最高だったが、屋台料理も激ウマ＆メチャ安！ ああもう幸せ。編集者やライターが住むには最高の街だな、きっと。



## 台湾製ゲーム機 A'can

輸入ばかりじゃない、台湾にだって立派な国産マシンがある！ そう、これが純台湾国産のゲームマシン「A'can」な



のだ。  
現在タイトルは10しかなく販売台数も2000くらい。これからの伸びに期待したい。



## 不幸な出来事 ゲーム・アーティスト嶋田氏の死

ショー終了後ロビーのデスクに目をつけた嶋田氏。当然のようにそこへ座り、偉そうに机に足を乗せた途端／ イスがすべて見事に後転／ 皆に心配されるでもなく笑われた彼の心境やいかに……。





# 台湾人気ゲーム企業

一挙紹介

台湾TVゲーム最新事情



ここで紹介する5社は台湾で人気のソフトハウスだ。これらの会社はサターンのソフトも開発する予定だ。

昨年後半低迷ぎみだった台湾ゲーム業界だが、そんな中でもトップクラスの売り上げを誇るのがこの5社。事実ユーザーのアンケートでも、昨年のベスト3のゲーム

はこれらのソフトハウスから出ている。技術的にもかなり高く、シナリオもなかなか。これらの会社がサターンソフトを作るなら台湾サターンも安泰だな。

## 大宇資訊有限公司/SOFTSTAR INFORMATION CO. LTD.

昨年出したRPG「仙劍奇俠傳」はベスト1に選ばれるなど、ヒット作を多数生み出しているソフトハウス。また「倉庫番」などの移植開発も手がけている。



## 精訊資訊有限公司/KING INFORMATION CO. LTD.

こちらも数々のオリジナル作品を開発している優良ソフトメーカー。「プリンセスメーカー2」や「DOOM」シリーズの移植なども手がけるなど、開発範囲も幅広くまたユーザーの支持も厚いソフトハウスだ。そういえば18禁のソフトもたくさんあったな。

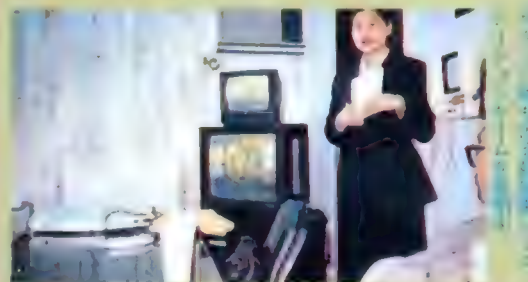


ほんとに18禁のいいところで開発していることがわかるね

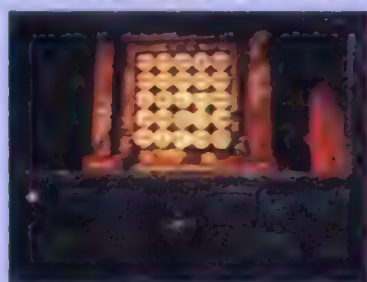


## 全崴資訊股份有限公司/C&E

パソコンゲームから、CD-Iや台湾の16ビットマシンA'can、メガドライブなどのソフトを手広く開発しているメーカーだ。メガドライブでは、「阿Q環泡」というクイズゲームも発売しているんだ。



## 昱泉電腦多媒体設計公司/INTERSERV INTERNATIONAL INC.



この会社の代表作は「教○傳奇」。台湾でも数々の賞をもらっている逸品だ。パズル要素の詰まった作品で、独特の色使いのグラフィックは美しく「MYST」も真っ青のデキ。

## 漢堂國際資訊有限公司/DYNASTY

こちらは台北ではなく高雄にあるメーカーさん。「大戦略」や「隋唐群雄傳」といったシミュレーションゲームや「爆笑水滸伝」や「爆笑三國志」といったギャグ系のゲームが得意みたい。



日本でもおなじみマンガ家

鄭問さん、三国志ゲームをデザイン中!

「コミックアフタヌーン」で「東周英雄伝」などを掲載し、その画力で日本でも人気の鄭問さんが、なんとサターン版の三国志ゲームのキャラクターデザインをしている。詳細は発表できないが、期待度大。ちなみに鄭問さんのお気に入り、趙雲子龍。影響を受けた作家は手塚治虫。



## セガサターンマガジン

な、なんと見覚えのある顔が台湾の雑誌に! KAFいち、あなどれんヤツだ...

こ、これはいったい!

台湾のゲーム誌はもう転載天国 場合によっちゃ数ページ転載されてることも!

電機遊樂雑誌



## 最後に

台湾ゲーム業界は技術面ではいま一步日本に及ばない面もある。しかし熟しきった日本のゲーム業界よりも活気があり台湾パワーの底力がゲームの随所に感じられる。また、そこはかたなく漂う独特の雰囲気もいままてに新鮮だ。2~3年後には台湾ゲームが持てはやされる時代がくるかも。





# LUNAR

サターン版の「LUNAR」の正式タイトルが、ついに決定!! メガCD版の「THE SILVER STAR」から「SILVER STAR STORY」への変更は何を意味する!?

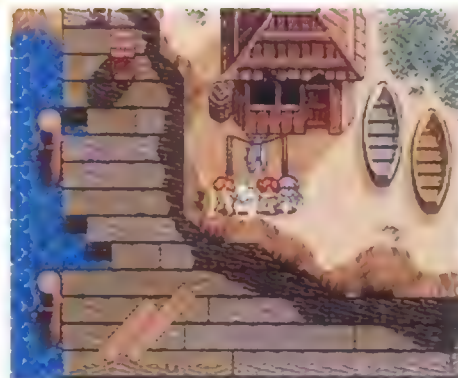
# LUNAR EXPRESS

窪岡俊之氏によるサターン版キャライラスト初公開! これからこのコーナーもパワーアップしたサターン版に合わせてリニューアルしていくぞ!

## 新装開店パワーアップ! サターン版「LUNAR」はもはや移植じゃなくなった!!

当初の予定では春頃お目見えの予定だったけど120%満足できるものを、ということで少々発売が先送りに。でも! 待てば海路の日和あり! グラフィックや音楽は全面リニューアル再構築、そのうえメガドラ版では容量の

問題で入れられなかったエピソードや、新しい町まで入っているのだ。特に後半はほとんど新作状態。スタッフが納得できるまで練りに練ったシナリオ&演出も最高。待った甲斐は十分あったと誰もが思えるべき映えだぞ。



### ルナ版世界の歩き方

### 旅立ちの地、ブルグ村へようこそ!

遠路はるばるお越しいただきありがとうございます。ブルグ村はこの壮大な物語のスタート地点となる場所でございます。山間にありますゆえ春といっても少々肌寒くはありますが、その分自然は十分に堪能できましょう。そうそう、もうじきこの村では年に1度の「女神の祭り」が行われます。今はその準備の真っ最中でして、村も活気に溢れております。まさに観光にはうってつけの時期でラッキーでしたね、お客様。

この村には主人公のアレスとルーナ、そして村長の息子ラムスが住んでおります。また村の裏手の小高い丘にはこの村の勇者ダインを祀った塚がありますし、そこからの風景もまた絶品でございます。また東側には太古の遺跡も見られる泉がございます。それではお客様、ごゆっくりお楽しみくださいませ。

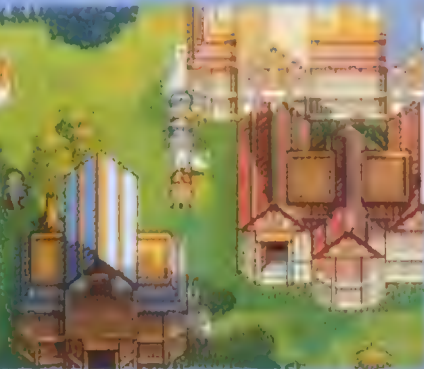


名や名前の由来、そして下かケム、油、ともに勇者ダインの魂の結晶。種々の高いこの村でも一番高い場所にあり下界を一望できる。アレスは上の昔この世界を救ったダインを尊敬しており、お祭りは目標となっている。ここにすればきっとアレスに会えるだろう。



### ↓ブルグの泉

太古の遺跡の片鱗がうかがえる貴重な場所。その昔、この村の勇者ダインは、この泉で女神の祭り、で参加する際の練習をしていた。



### ↑アレスの家

アレス達3人はこの家でアレスの父母と暮らしている。捨てられたルーナはこの家に引き取られ我が子同様に(それ以上か!?)育てられたのだ。

### そしてアレスは長い旅へ...

「女神の祭り」を数日後に控えたある日。村長の息子ラムスが白竜の洞窟に行こうと誘ってきた。以前から冒険に憧れを抱いていたアレスは彼とともに洞窟へ行くことに。ところがルーナが猛反対! 結局ルーナも一緒にくることになった。怪物がウヨウヨいるという白竜の洞窟。だがどうにか一行は洞窟の最奥にたどり着いた。そこには、ゆったりと身体を休める白竜がいたのだ! 驚く一行に睨りかける白竜。アレスにとってこの感動は何物にも変えられないものとなり、その日以降アレスはますます冒険への憧れを強く思い描くようになった...

まだ見ぬ広い世界に憧れるアレス。そしてついに、ブルグの村から旅立つ日がくるのだった...





## ←アレス

ブルグ村で生まれ育った純朴な少年。この村の出身でかつてドラゴンマスターだったダインを尊敬し、いつか自分もドラゴンマスターになりたいと憧れている。ともに育ったルーナに淡い想いを抱いているものの、お姉さんぶった彼女にはいつも頭が上がらない。冒険の旅の途中で出会った人々との交流、そして思いもよらない出来事に彼はとまどいながらも少しずつ成長していく。

# サターン版LUNAR これがメイン キャストだ!

## ⇒ルーナ

赤ん坊の時に捨てられていたのをアレスの両親が引き取って以来、アレスとともに育ってきた少女。この物語のヒロインだ。本当の両親の顔は知らないものの、そのことを気にするでもなく明るく前向きに生きるしっかり者の彼女は村の人気者。また歌のうまさもピカ一だ。アレスが好きなくせに彼の前ではついお姉さんぶってしまう、そんな恥ずかしがりな面もある彼女だ。

## ←ナル

アレスやルーナとともに育った羽の生えた謎の生き物。みんなからネコ呼ばわりされて、いつも気を悪くしている。アレスとは兄弟にして親友という深くカタイ絆で結ばれている彼。もちろん人の言葉も話せる。メガドラ版ではセーブや荷物持ちなどを一手に引き受けていたが今回はどうか。それでも彼はゲームのマスコットの存在であることに変わりはない。





# レッドカンパニー 西の市通り!!

## 『サクラ大戦』主力ユニット・靈子甲冑 光武の謎に迫る!!

本誌■今回は光武について詳しくお聞きしたいと思います。光武のデザインの発想はどこから?

永田■深海潜水服ってありますよね、昔はゴム製だったんですが、それじゃなくって最新版、それがティアドロップ型といって、どこから圧力がかかっても大丈夫という、機能第一で作られたものなんです。そのあたりをベースにしました。というのは、光武が生まれた時代設定が大正だったので、アンティークな雰囲気を出すために直線で構成するよりも曲線、穏やかな「面」で構成してあげたほうがいいんじゃないかなと考えて資料を探したんです。で、わりとそ

す。そういったラフな設定ができ上がった時点で、光武に設定上必要な蒸気の煙突とかをつけたり、リベット打ち込んだり……。光武はそうやって生まれたものです。本誌■今お話に出た煙突やパイプは永田さん独自のデザインなんですか?

永田■モチーフにしたのは機関車の先端部分です。昔、日本が満州に作った大型の超高速機関車があったんですね。そのデザインがすごく気に入ったのでモチーフにしたんですが、その中のパイピングとか加圧弁とかがかっこよく見えたんですよ。それを何とか人型のものに入れたいなど。ですから、テイストをもらってきて光武に当てはめて組み上げたという感じでしょうか。

本誌■各パーツの細かいところをお聞きしたいんですが、カメラアイが2つありますよね。

永田■これからお話することはゲームに登場する光武とは一歩離れた視点から見た、私が考えた設定と思ってください。まず、機械的にあれだけのものがあの時代に動くとは思えないんです。そこで出てきたのが靈子力です。ただ、靈子力は光学技術や機械技術とは全然違うもので、光学技術は現代よりはるかに遅れていたんですね。1つのカメラですべてをフォローすることはできない。で、一方の複眼は暗視カメラになっていて、もう一方はメインカメラ、そういう使い分けができる

設定を考えて上下二眼式になったのです。ですから、CGのほうも左右に動かせるようにモデリングして、そのうち、こういうこともできますっていう絵をお見せできるのではないかと思います。

本誌■次は腕を。マニピュレータ関係とか、あれはかなり細いですよね。

永田■ええ、細いです。機械的にいうと曲がる部分に一番ストレスがかかるので、肘とか関節部分が一番ごつくなっちゃうんですね。ただ、光武は靈子エネルギーとハイブリッドスチームという並列動力機関を持った超高密度機械なので駆動できるんです。

本誌■色々武器が持てるみたいですね。

永田■僕が作った光武のCGのヴァージョンというのはスタンダードヴァージョンなのですが、片腕にバルカン砲が付いていて、もう片方がマニピュレータになってい

るんです。基本的に手はリバーシブル（選択可能）で設計されています。サクラ大戦に出てくる靈子甲冑達というのは、人間なら誰でも乗って運転できるというものではなくて、特殊な能力を持った人間にしか動かせないということになっているんですね。そしてその人の能力を最大限に引き出す作りになっています。軍の中でもエリートチームなので、そういったわがままも利くのです。ですから、剣術が得意な者は銃を使うよりも剣による敵との交戦が有利になりますから、そういう場合は銃が邪魔になってしまう。剣を両手で持つ場合など色々考えられるんですが、両手をマニピュレータとして出動することも可能だろうということで、腕はリバーシブルなんです。実は、片腕、利き腕じゃないほうの腕は、銃と腕がリボルバーのように両方収納されていて、仕様によっては選択して闘うことも

永田 太氏



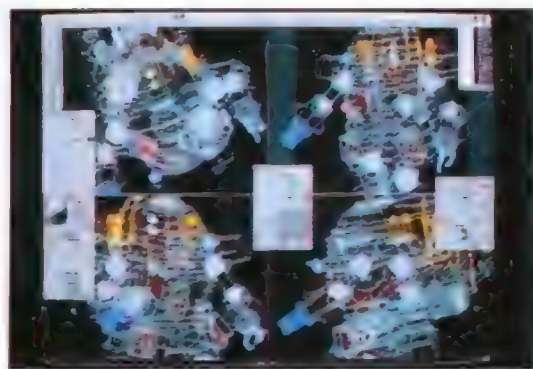
「サクラ大戦」を手掛けるCGチーフディレクター。その才能は「サクラ」に限らず、多岐に渡って発揮されている。P230にも注目だ。

れにピッタリな深海潜水服を目につけた、と。だった。そして何よりも大事な点は、人間が「乗る」というよりも「着て」超高水圧下で作業できるように、サーボで人間の体をアシストしている点です。デザインは全然違っていたんですが、光武がパワードスーツという設定なので、発想の概念がシンクロしたんですね。ま、これでいこうという感じで曲面の感触を絞り出しました。あとはでき上がった非常にシンプルな卵形に、色々とディティールをつけていったんで

光武と人間の比較写真。大正ルックのモデルは神楽の黒木氏（身長180cm）。これくらいの差があるのだ。







可能という設定もあります。腕よりも飛び道具が必要な場合は手をいったんしまつてバルカン砲を出すというようなサブ機能までは持たせてあるという。

本誌■では、オプション機器などはすでにイメージとしてはできているんですか？

永田■そうですね、かなりあります。実際の航空ショーなどで搭載可能兵器を扇形に並べますよね。あの絵がカッコよくて、ゲームで使われないとわかっていてもたくさん光武のオプションとして準備しました。アーミーカラーというものに、表現できる範囲でかなりこだわってみましたので、機会があればCGで見ていただきたいですね。わりと、えっ、と思うようなものもありますから、いい意味で驚いてもらえると思うんですが。本誌■光武に乗っている時ってどうなっているんですかね？

永田■光武に関しては、基本的に光武が垂直になっているときは、パイロットも垂直になっています。ただ、手に関しては指先は手袋みたいに指が入っているわけじゃなくて、ちょうど肘くらいまでしか手が入らないように設定してあるんです。で、人間の手より先の部分は機械とマニピュレータとかある程度の収納式の小型兵器が隠されている……。そういう感じになっています。一応内部の構造だけは搭乗する人間に合わせてカスタマイズされているという。で、足先、手先は人間の動きはトレースしているけれど、人間の脚をアシストしているわけじゃない。人間がこう動きたい、あるいは神経がこう動かせと命令したときに、それ

を人間の脚と同じタイミングスピードで光武自体も受けて、機械が動かしている。もう一つ特徴的な設定があります。例えば自動車であれば、誰が運転してもある程度の性能は出せるけど、プロドライバーの能力を引き

き出すためには、レーシングカーのような特殊な車が必要になってくる。何人かドライバーがいたら、そのドライバー独自のクセを引き出すためにそれぞれにセッティングが違いうように、光武というのもカスタマイズができるようになっているんです。

本誌■F-1に近いものがありますよね。そのドライバー専用のシート、マシンセッティング……。永田■限りなくそれに近いものがありますね。どちらかという、軍隊よりF-1に近いのかもしれないですね、その人のクセに合わせて……。

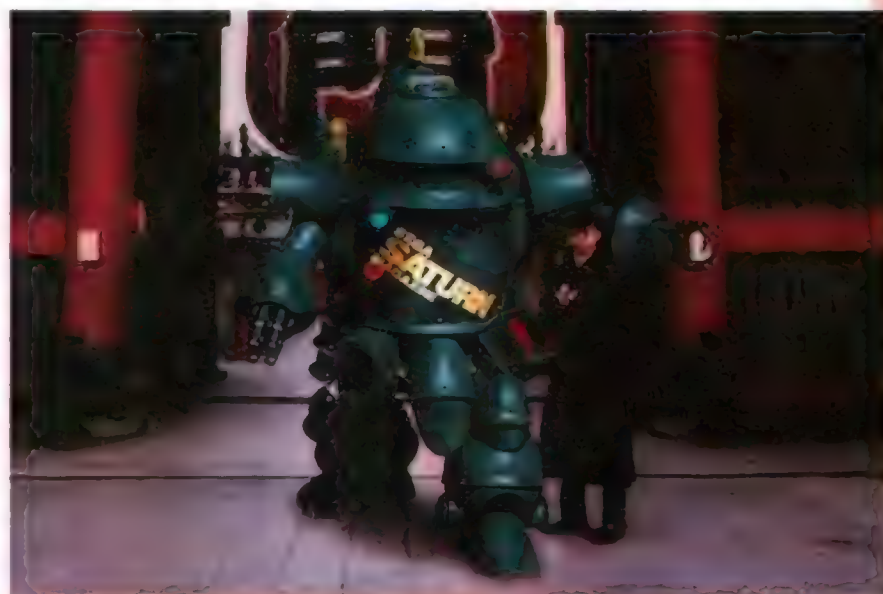
本誌■ちなみに光武の全長は？  
永田■2.5〜3メートルです。実質機械的なものの最大寸法って数字で見ると大きく見えちゃうんですが、光武も例外じゃなくて、頭にたくさん付随しているものがあるって最大値が3メートル近くになっている。実際は人間が乗り込むというのが一番大きなファクターなんですけどね。

本誌■光武と人間の比較写真はどのような方法で作成されたのでしょうか？

永田■スキャナで実写人物を取り込んで、それを3次元ソフトの中に持ち込むんですね。オブジェクトはソフトの中では3次元CGの中で創造するんですが、本当はフレームラインという線の塊なんです。それをカメラツールといって、ようはコンピュータの3次元空間の中で前に取り込んだ実写と同じアングルから見た光武というのを設定しちゃうんですね。そこから3次元の絵をレンダリングといわれる採取処理で絵に落とし

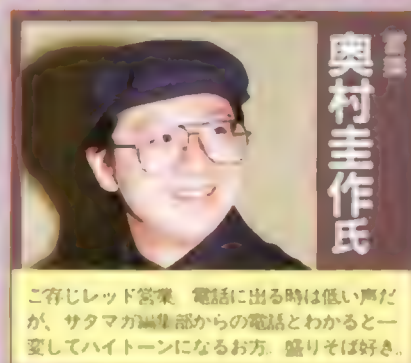
ています。そこででき上がった絵を3次元ソフトから取り出して、2次元のソフト、例えばフォトショップに持ち込んで合成するんです。あと、光の抑揚はどうしても1番照り返しの強い部分と1番暗い部分との差が不自然になっちゃう。で、そういった部分の調整をかけて、最後に実写と光武が重ね合わさった時に1番出てくるのが、光武が地面に立った時の脚の影なんです。で、そのへんを最終的にいろいろと調整します。黒く塗るとかそういうことじゃなくて、光武の影がこっちに落ちているか

らこうなるというのを3次元側から引っ張り出してきて、別にエフェクトをかけて処理をする。それで最終的に、1枚の絵として圧縮をかけてでき上がりというのになります。作業としては2日いいませんでした。アーノルド・シュワルツネッガー主演の映画、「トゥルーライズ」のCG合成なんて秒間24コマですよ。それと比べたら、これは1コマですから簡単でしたよ。本誌■忙しい中、CG写真まで作成していただき本当にありがとうございました。



光武は浅草寺の雷門という背景にも違和感がない。ゲーム中にも雷門は出てくるぞ。

## レッド奥村の営業日誌



ご存じレッド営業。電話に出る時は低い声だが、サタマが編集部からの電話とわかると一変してハイトーンになるお方。盛りそば好き。

1カ月ぶりのご無沙汰でした。レッド営業<社会復帰しました/>奥村です。べつにサボっていたわけじゃありませんよ。ゲームにラジオにイベント、アニメ。面白いものへの突撃隊たるレッドの営業に休息はないのです。例えば2月の浅草寺。AM6:00の雷門には私の

ほかには北風だけ。永田先生が面白いものが見られるということで大正ルック(12,360円 税込み)でやってきたのに……と思っていたら、そこに現れたのはなんと、本物の光武！ おっとこうしちゃいられない。ここは一発営業プランを練らなくては！ あそこあそこに連絡して……。どんな苦労も作品への愛と仕事への誇り、あとは「盛りそば」さえあれば、どんなムチャだってへっちゃらです！



盛りそばを食べてる奥村の営業日誌。つらい営業マンの1日の様子。



SEGA AM3研の熱い注目作品が目白押し!!

## セガAM3研 Rush!!

次々に発表されるAM3研のゲームをいち早く完全フォロー。期待の超大作「LAST BRONX」も、他に先駆けキャラモーションを徹底紹介する。Dr.ワタリのパーチャロン講座も2回目。これを読んで強くなれ!!



## LAST BRONX 東京番外地

●2D力  
●稼働日未定  
●MODEL2

## 武器による技の数々に酔え!!

AM3研期待の3D武器格闘である「LAST BRONX」。そのキャラのモーションがついに公開された。今までの3D格闘とは異なる点は実在する武器を持っているところで、人間の動きに加え、武器も実際に開発スタッフが試して得た本物の動きを再現している点にあ

る。今回はトンファー使いの女性キャラのモーションを入手できたので連続写真でじっくり見てくれ。背景も東京の名所にロケを敢行し、実在の建物、看板などを含め細かいオブジェクトも非常にリアルに描き込まれているぞ。一目見たら、必ず驚くことは間違いない。



## 上中下段攻撃のモーションを再現!!

上中下段の各攻撃方法を連続カットで再現してみた。もちろん実際は60フレームで動いているので、さらに細かい描写になる。体の動きもさることながら、トンファーが遠心力により、クルッと一回転する動きは特に注目してくれ。さらに投げ技や関節技などが、こういった動きで行われるか興味が尽きないところだ。





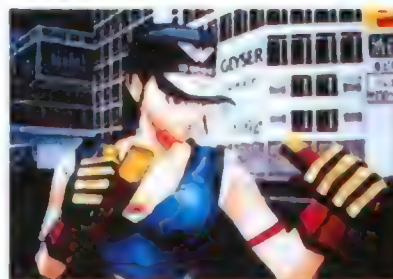
## 武器解説：トンファーの姿

トンファーは木製あるいは鉄・カーボンファイバーなどの固い材質で作られた棒に、握るための取っ手を垂直に取り付けた近接戦闘用の武器で、通常は2本1組で使用される。攻撃時には棒の長辺を前方へ突き出し、打撃や突きを繰り出すことが多く予想外の変化に富み、非常に防御しにくいものになっている。さらに「てこの原理」によって通常以上の破壊力を得られる。また、相手の武器を拘束して使用不可能にしたり、関節をきめて動けなくするといった特殊攻撃も可能だ。防御時には、攻撃態勢から瞬時にその長辺を肘に向けて平行に沿わせ、相手の攻撃を受

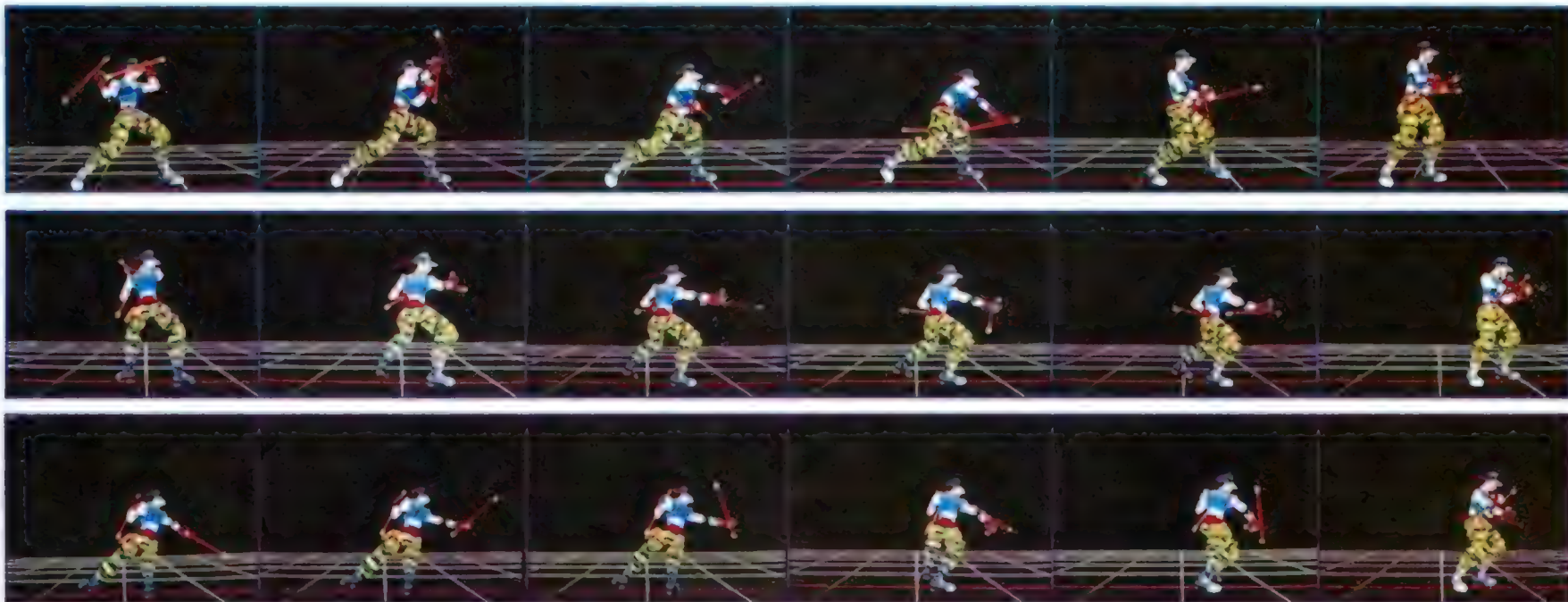
け止めることも可能である。逆に防御から攻撃への移行も自由に行える。以上のことから、攻守一体の優れた武器といえるだろう。ただし、その使用にはかなりの熟練を要し、誰にでも扱えるといったものではない。実際は拳法などのアイテムとして使用されることが多い。また、アメリカの警察に警棒として正式採用されていることは有名である。



トンファーの実際の姿



トンファーは、握るための取っ手を垂直に取り付けた棒状の武器で、通常は2本1組で使用される。攻撃時には棒の長辺を前方へ突き出し、打撃や突きを繰り出すことが多く予想外の変化に富み、非常に防御しにくいものになっている。さらに「てこの原理」によって通常以上の破壊力を得られる。また、相手の武器を拘束して使用不可能にしたり、関節をきめて動けなくするといった特殊攻撃も可能だ。防御時には、攻撃態勢から瞬時にその長辺を肘に向けて平行に沿わせ、相手の攻撃を受け止めることも可能である。逆に防御から攻撃への移行も自由に行える。以上のことから、攻守一体の優れた武器といえるだろう。ただし、その使用にはかなりの熟練を要し、誰にでも扱えるといったものではない。実際は拳法などのアイテムとして使用されることが多い。また、アメリカの警察に警棒として正式採用されていることは有名である。





AM3研オフィシャル企画

電 脳 戦 機

# VIRTUA

## CYBER TROOPERS

### バーチャロン

●セガ●アーケードゲーム●大好評稼働中●MODEL2基板

## 大好評! 開発チーフ直伝レクチャー

「電脳戦機バーチャロン」の隅々までを知りつくしている開発者自らが、オフィシャルな見解を示していく当コーナー。大好評稼働中

の「バーチャロン」の知られざる部分を詳しく解説していくぞ。これを読んで、メキメキ実力と正確な知識を蓄えていってくれ!

## カリキュラム内容(予定)

CURRICULUM

バーチャロン・ナウ

A

CURRICULUM

各機体設定秘話

B

CURRICULUM

奥義直伝ゲームレクチャー

C

CURRICULUM

バーチャロンの世界観

D

CURRICULUM

開発秘話

E

さらに新項目計画中!

CURRICULUM

A-01

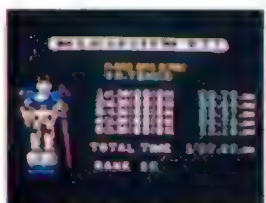
VIRTUAL-ON NOW

## タイムアタックのススメ

当然ながら「バーチャロン」の楽しさの本質は対戦にある。とは言え、そうそういつも筐体対戦者であふれかえっている、という状況を望むのも欲張りといえよう。そこで今回は、1人プレイ時のささやかな楽しみとしての「タイムアタック」について語ろう。「バーチャロン」はゲーム・ストーリーの設定上(後日詳述の予定)、前半の5面と後半の2部構成になっている。そ

して、タイムアタックの成績を直接評価されるのは、前半5面までの所要タイムについてである。5面の遺跡でバル・バス・パワを無事倒すと、M.S.B.S.のシステム画面になることは知ってのとおり。ここで、これまでの所要時間を累計した上でのランク評価が下されるわけだ。最下位はEランク、最上位はEx-Sである。これらのランクの類別基準は下のような仕様になっている。

所要タイム	ランク
0~60	Ex-S
60.01~90	SSS
90.01~150	SS
150.01~210	S
210.01~300	A
300.01~420	B
420.01~540	C
540.01~720	D
それ以上~	E



おそらく、ちょっとした勝利きプレイヤーならばランクSS程度までなら、すんなり出せることと思う。しかし、現実にはその上のランクも存在している、ということを認識していただきたい。特に、ランクEx-Sに至っては、我々開発スタッフでも叩き出すのは至難の業である。標準設定でこのランクに達することができるパイロットならば、文字どおりエースパイロットと呼ぶにふさわしい。諸君の内蔵に燃えのある方は、1人プレイ時にチャレンジしてみるのが一興と思う。



短期集中連載

## Dr.ワタリ 電脳戦機バーチャロン

Vol.2

講座

前号から始まった「電脳戦機バーチャロン」の公式講座。今回は美戦的な戦法を解説だ!

講師: セガAM3研・主筆

互重郎



CURRICULUM

B-02

VIRTUAROID EXPLANATION

HBV-05-E

ライデン

RAIDEN

▼SPEC

頭頂高	17.8m
本体重量	12.2トン
全機重量	32.5トン
ジェネレーター出力	9824KW



高い戦闘能力ゆえに  
高価な量産タイプ

HBV-05ライデンは、同時期に開発された機体。当初は、支援型と位置づけられていたが、実力と装甲に重点が置かれた設計になっている。機体構造に関しては、非常に先進的な試みを見逃さず、手堅くまとめられており、機動性能こそ見劣りがするもの

の、信頼性は非常に高い。主武装のレーザー照射器は宇宙巡航艦の迎撃用のそれを流用したもので、脅威的な攻撃力を誇る。防御力も申し分なく、重戦闘バーチャロイドとして理想的な完成度を示している。半面、機体の製造コストは非常に高額で、超貴重な機体だ

▼武装解説

火器系統	実体弾系	火器系統	実体弾系	レーザー照射器	火器系統	ビーム系
バッテリー容量	—	バッテリー容量	—	バッテリー容量	バッテリー容量	本体ジェネレーターに接続
弾倉容量	—	弾倉容量	1発/カット	弾倉容量	弾倉容量	—
基本火力/1発	60~200	基本火力/1発	225	基本火力/1発	基本火力/1発	500



## 近～中距離のフレキシブルな戦闘性能の高さ

テムジンの機体コンセプトは「近距離～中距離でのフレキシブルな戦闘を可能とする機体」である。よって、これに搭乗するパイロットもそのつもりでテムジンを扱わないと、機体のポテンシャルを十分に引き出すことはできないぞ。

## 近～中距離での戦闘の組み立て

中距離を保ちつつ攻撃

## ①Zステップ

接近する

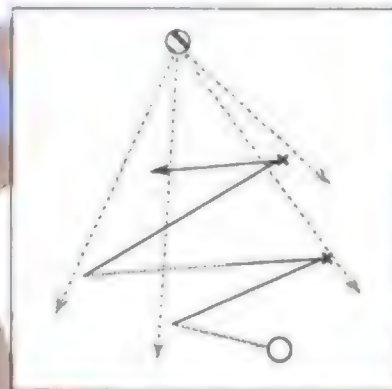
テムジンは中距離(空戦距離150～350)でのトラジション・ファイト及び近接時のソード・アタックを得意とする。よってZステップを駆使し、いかに両者を組み合わせるかを念頭に置く必要がある。

## ②トラジション・ファイト

## ③ソード・アタック

## 1 Zステップ

Zステップとは、ジグザグ運動のことである。これを行うことにより、敵の弾幕を拡散させ、かいくぐる事が容易にできる。通常移動だけでなく、ダッシュ&キャンセルやしゃがみ攻撃等と組み合わせるほうが効果が高い。相手の攻撃をダッシュ&キャンセルでやり過ごし、ジャンプに対してはしゃがみ撃ちで牽制するというのが基本だ。Zステップをマスターすると、トラジション・ファイト(後述)や近接戦闘への切り替えが素早く行えるようになり、戦闘力は上昇する。



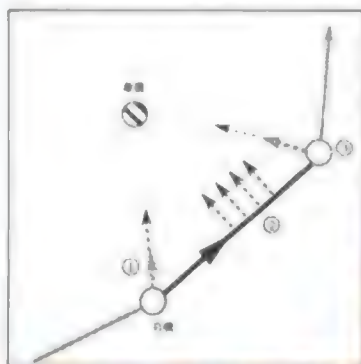
## 2 トラジション・ファイト

トラジション・ファイトとは、ダッシュ攻撃を主体とする高速機動戦闘のことである。中距離戦闘ではこの戦闘が最も激しいものとなり、この場合いかに敵に対して有効な弾幕を形成するかという点が重要なのである。

## 1 ショット&amp;ダッシュ

むやみにダッシュ攻撃を連発しても命中率は決して上がらない。それどころか、熟練者が相手の場合、ダッシュ後のこちらの硬直を狙って反撃されてしまう。

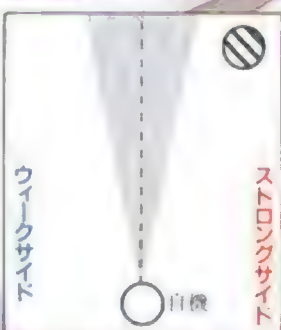
そこで有効なのがこのショット&ダッシュだ。これはノーマルショットとダッシュショットを交互に繰り返して行うというもので、基本シーケンスは下の図のとおり。トラジション・ファイトの基本は、このショット&ダッシュにあり、これを心がけると命中率が格段に上昇する。テムジンの場合、当然ビームライフルで行う。



## 2 ダッシュ方向の選択

ショット&ダッシュにおいて「どの方向にダッシュするのか?」という問題は、おおむね感覚にゆだねられている。それはそれで間違っていない。しかし本来の意味で勝利を得ようと思うのであれば、確かな情報をもとに判断しなければならない。プレイヤーがダッシュ方向を決定する情報は、次の3つにある。

## その1 相手との位置関係



★センターとサイド: 相手との位置関係は基本的に「センター」「サイド」の2通りである。これは常に双方の移動状態を加味して考える必要がある。

★攻撃方法の選択: 攻撃方法は相手がセンターならフォワード、サイドならダッシュを選択するのが定石である。ただし、前者の場合、正面に真正面に突っ込むと反撃をくらう可能性が高いので、斜め前方へのフォワードダッシュしたほうがいい場合もある。

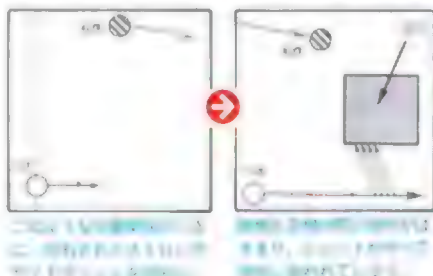
## その2 自機の移動コースとフィールドの関係

ショット&ダッシュを行う場合、フィールド上の自機ポジションには気を配るべきである。下のシーケンスを見てもらえばわかるように、ダッシュ攻撃中に地形やフィールド境界に自機がぶつかり、ショットが地形等に食われてしまう。この場合、一定石とは逆のウィークサイドへのダッシュ攻撃を行ったほうが無駄なく弾幕を展開できる可能性が高かったのである。前もって自機の移動コースとフィールドとの関係の把握ができていれば臨機応変の対応が可能になるのである。



## その3 ショットの軌跡と障害物との関係

その2のパターンと同様、ショットの軌跡と障害物の位置関係にも気を配る。下のシーケンスを見てほしい。ダッシュ攻撃中に敵機と自機の間に地形がはさまり、ショットが食われてしまった。この場合も、前もって自機の移動コースとフィールドの関係の把握ができていれば、臨機応変の対応が可能になる。



これに対応するには、1つはダッシュキャンセルの利用がある。無理して当たらない攻撃を行い、硬直中に逆襲されては元も子もない。もう1つはダッシュアタック入力受付時間の利用である。ダッシュ中のハーチャロイトには、ダッシュアタックの入力を受け付けるための時間的猶予が存在する。よって、自機と敵機の相手に地形が入りそうと思ったら地形を通過するまで攻撃入力を辛抱すれば、ヒットの確率は再び上がる。

## 3 総括

中距離戦をタクティカルに制しようと思うのなら、ショット&ダッシュ時の方向の選択に関しては、以下の手順で2択、3択攻撃が素早く判断できるように訓練されていることが望ましい。

1 敵と自機の位置関係	2 移動コース	3 ショットの軌跡
サイド	地形あり	2の結果を補正
ストロングサイド	①の結果を補正	地形なし
センター	①の結果をキープ	2の結果をキープ
フォワード		
ダッシュ		

## 3 ソードアタック

ソードアタックを行う場合、Zステップを活用して中距離間合いを確保し、接近のチャンスをうかがうのが基本となる。ここでも、敵機と自機との位置関係は重要である。ソードのズイングは、右手のバックハンドの振りかぶり型なので、その軌跡を考慮して常に相手をセンターよりやや左側に捉えるように心がけよう(右図参照)。相手がそれを読んで位置をずらすのであれば、ときどきしゃがみ入力によるソードアタック(左から右へと斬りはらう。すなわち、相手がセンターよりも右側にいる場合に有効)で牽制を行うようにする。



ロートは必ずしも付くまでトラジション・ファイトに置き、敵との間合いを中距離に保ちつつ接近するチャンスを狙う、というのが最もベーシックな戦法スタイルとなる。



# GUNBLADE

Special Air Assault Force

## ガンブレード ニューヨーク

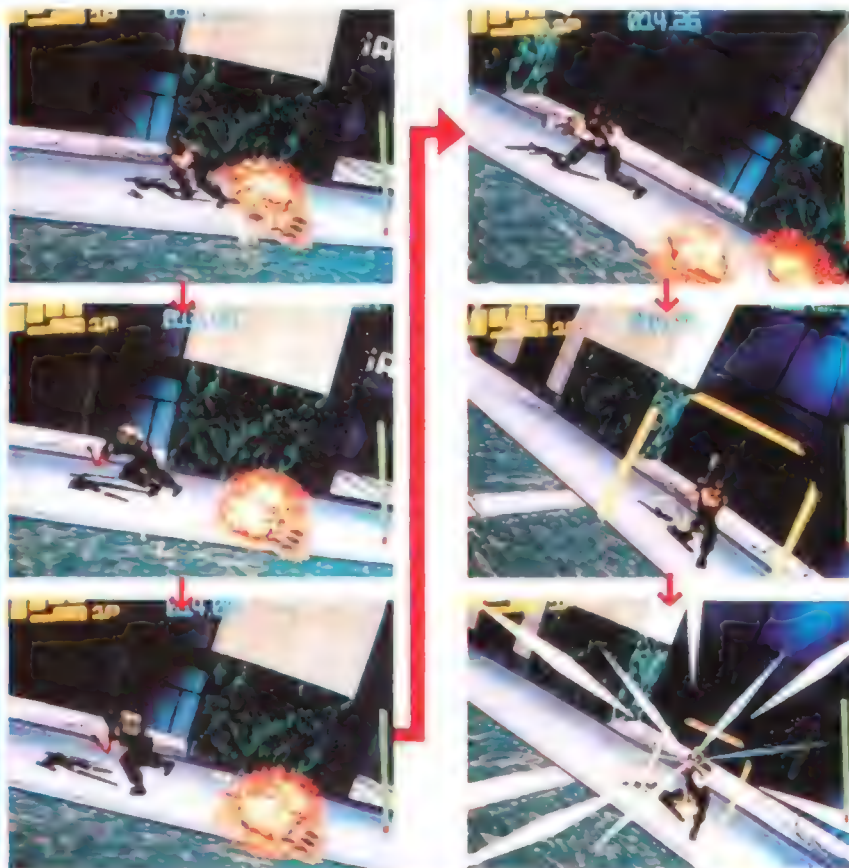
●セガ  
●稼動日未定  
●MODEL2

### 爽快!!

### スーパーガンシューティング

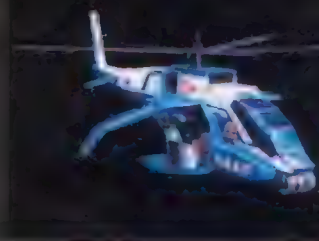
今までのガンゲームの敵は単なる標的にすぎなかったが、このゲームの敵はAIによって自律的に動く。弾を避ける、逃げる、隠れるなど、こちらの動作によって毎回違った反応を見せてくれる。だから出現パターンを覚えて高得点、といったテクニックは通用しないぞ。すべては自分の反射神経にかかっているのだ。

アンドロイド兵士の動きを捉えて撃ち倒せ!!



## GUNBLADE NY STORY

2005年、夏。各国首脳が集まり国連総会が開催されているニューヨーク市を武装テロリストの団が占領した。彼らは市を要塞にし、多数の市民と各国首脳を人質にして国際社会に無理難題を突きつける。テロリストたちは某国で開発されたアンドロイド兵士であり、その強力な装甲と重武装を前にして警察では歯が立たない。また一般人のいる都市であるため、軍の攻撃もままならなかった。事態は膠着状態を迎え、タイムリミットが近づいている。合衆国政府は、大統領直属機関であるNCTC（国家テロリスト対策委員会）の試作武装強襲ヘリ「GUNBLADE」の作戦投入を決定。NY奪回作戦（OPERATION APPLE STORM）が開始された。「GUNBLADE」は対テロリスト戦などで市街地対人戦のために作られた武装ヘリコプター。武装は7.62ミリミニガン×2、重機関砲×2まで搭載可能。今回の作戦では20ミリ重機関砲×2にHEDP弾（対装甲炸裂弾）を使用している。







# セガAM2研

OFFICIAL CORNER

## Express Neo

Vol.18

AOUショーでの公開に興奮の醒めやらない「バーチャファイター3」とAM2研の新作群。今回は注目の3作品の最新の画面を公開しつつ、関係者に多角的に直撃したぞ!

AOUショー  
直撃速報!

### 「バーチャファイター3」 この夏ついに登場!!

今回、初めてその映像が一般に公開された「バーチャファイター3」。AOUショー会場には、初日の開幕時間から、例年の数倍近い人々が来場し、セガブースで次々とモニターに映し出される新々新キャラ・葵の姿と、生まれ変わったおなじみのキャラ達の姿に食い入るように見入っていた。今回はセガの中山社長やプロデューサーの鈴木裕部長らが見守る中、史上かつてないほどの大盛況を見せた当日のデモの最新画面を公開するとともに、そのすべてに大接近するぞ!!

驚異のCG映像ニューデュラル!



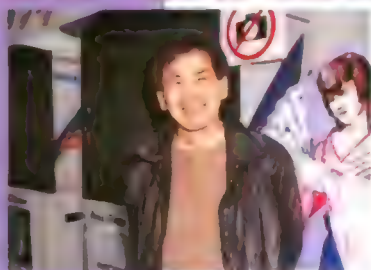
「バーチャファイター3」に登場した新キャラ・葵は、従来の「バーチャファイター」シリーズとは異なり、日本の伝統的な武道・柔道・空手・剣道・相撲・摔跤・柔術・合気道・少林寺拳法等の武道をベースに、最新のCG技術で表現された。葵は、従来の「バーチャファイター」シリーズとは異なり、日本の伝統的な武道・柔道・空手・剣道・相撲・摔跤・柔術・合気道・少林寺拳法等の武道をベースに、最新のCG技術で表現された。

葵は、従来の「バーチャファイター」シリーズとは異なり、日本の伝統的な武道・柔道・空手・剣道・相撲・摔跤・柔術・合気道・少林寺拳法等の武道をベースに、最新のCG技術で表現された。葵は、従来の「バーチャファイター」シリーズとは異なり、日本の伝統的な武道・柔道・空手・剣道・相撲・摔跤・柔術・合気道・少林寺拳法等の武道をベースに、最新のCG技術で表現された。

#### 新キャラの日本女性の名前が、梅小路葵(うめのみち)だということ、ショーを前にした前々号での鈴木部長インタビューでお伝えしていたとおりだが、果たして葵は、今回「合気道」だと判明!! 日本古流柔術の一派にその起源をもつ武術は、葵の流麗な振り袖の動きをより華やかに見せてくれる。関節技や当て身技などで、相手を制するさまは「3」を象徴する姿だ。

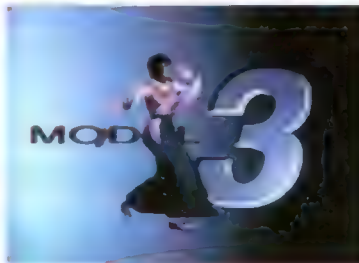
新キャラの日本女性の名前が、梅小路葵(うめのみち)だということ、ショーを前にした前々号での鈴木部長インタビューでお伝えしていたとおりだが、果たして葵は、今回「合気道」だと判明!! 日本古流柔術の一派にその起源をもつ武術は、葵の流麗な振り袖の動きをより華やかに見せてくれる。関節技や当て身技などで、相手を制するさまは「3」を象徴する姿だ。

### ショー会場ではMODEL3と6キャラ分のデモが!!



「バーチャファイター3」のデモは、AOU Show会場ではMODEL3と6キャラ分のデモが!!

「バーチャファイター3」のデモは、AOU Show会場ではMODEL3と6キャラ分のデモが!!



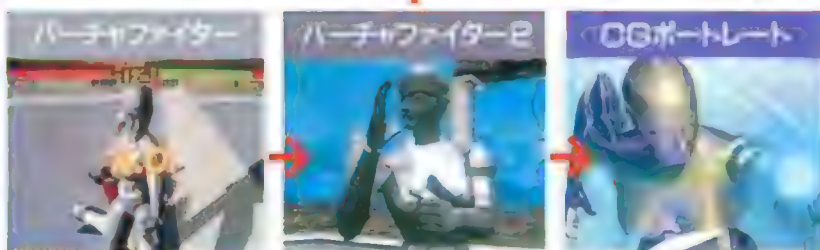
登場とともに、手をついて挨拶し、日本舞踊を舞った後、「いやー!」という若い声を発しつつ、華麗な戦いを見せる葵。パイ、ジャッキー、ラウなど、各流派の違いもわかるほど進化した人気キャラに続き、自慢のボディで「マスキュラーコントロール」を見せるジェフリー。関係者だけでなく、多くの人々が見入った約8分間のデモ。その全貌がここに!

これが新キャラ「梅小路葵」だ!!





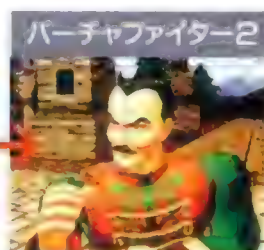
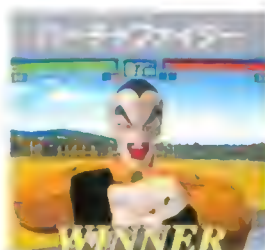
# これだけ進化した！ 「3」のキャラクター



当時のポリゴン表示の限界に挑戦したデュラル。機材が表現できない部分には、CGで補完した。このように、CGとポリゴンを組み合わせて、よりリアルな表現を実現している。

「1」から「2」への進化と同レベルの進化を「2」から「3」で見せたい、と鈴木部長も語っていたとおり、期待以上の進化を遂げて帰ってきた「VF3」。まだキャラのモデリ

ングは最終形態の5〜6割程度ということだが、まずはここで「VF」シリーズの進化を振り返っておこう。よりCGに、そしてより人に近づいた「3」の進化が見えてくるぞ。



登場人物のポリゴンによって制約された表現も、CGによって補完されている。さらに、CGとポリゴンを組み合わせて、よりリアルな表現を実現している。

## AOUショー翌日に直撃！ 最新3作品の手応えとこれから！



### ハードの能力とプログラムの力があってこそ可能になった映像！

本誌■昨日のAOUショーは、「バーチャファイター3」の人だかりが、とにかく大変なほど大盛況でしたが、ショーから1日経った今、いろいろお伺いしたいと思います。まず、すごくインパクトのあったショーのデモですが、このデモのコンセプトというのはどんなイメージで？  
鈴木■そうですね。とにかく「バー

チャファイター2」が出てから、もうだいぶ経ってますし、みなさんに次の作品をお待たせしていますよね。ですから、このへんで「バーチャファイター3」への期待感を高めていただいてもいい頃だろうと思ひまして……。そういう意味では、今回のショーのデモは、当初の目的を達成できたと思います。

本誌■当日は、モニターの前に「MODEL3基板から出力しています」という看板が出されていましたが、あのデモは、どう解釈すればいいのでしょうか？

鈴木■あのデモだけ見ると、みなさんビデオでも流していると思解なさるんじゃないかと思ひまして(笑)。いちおう今回は、MODEL3のデモンストレーションも兼ねていましたので、ちゃんとMODEL3の実機で動いているというのを説明したわけです。

本誌■すると、「VF3」の画面はあんな感じだとイメージしていいと？

鈴木■そうですね。ただし、「VF3」の作業のほうはまだまだこれからですし、ショーに出したMODEL3自体も、まだプロトタイプですから、製品になった時は、グラフィックはまだまだ格段にパワーアップすると思ひてくださいます。そういう意味では、あのデモを指して「VF3」のす

べてとは思わないでほしいというのがありますよ。

本誌■それは、すごい話ですね。ところで、デモの内容を詳しく振り返りたいのですが、冒頭で扇を手にした葵の日本舞踊の後に、戦うシーンも数カットが入りますが、葵の流派というのは、いったい？

鈴木■もうお話してもいいでしょう



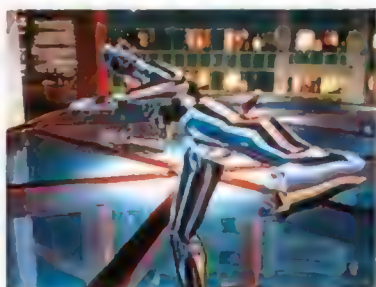
AM2研部長 鈴木 裕  
YU SUZUKI





# 秒間100万ポリゴンを表示！ これがMODEL3の全貌だ！

'92年、セガ独自開発の「MODEL 1」。'94年、マーチンマリエッタ(当時)との技術提携で完成した「MODEL 2」。そして、'96年ロッキード マーチン社との共同開発により、最強のCGボード「MODEL 3」が誕生する……。秒間100万ポリゴンを表示し、32段階半透明機能(ガラスや水の表現)、ゾーン・フォグ機能(霧の表現)を搭載するなど多くの驚異的なスペックが見られるが、最大の特徴は、グラフィック・エンジンとCPUの演算がそれぞれ独立していることだ。CPU演算の負荷に関係なく100%のグラフィック能力を発揮するMODEL 3。葵の舞踊シーンはそれを象徴している。



葵の舞踊シーンは、MODEL 3のグラフィック能力を最大限に引き出した傑作シーン。



## MODEL2スペック

### 【グラフィック表示能力】

エンジン：ポリゴン/秒  
ポリゴン面：120Mピクセル/秒  
65,536色(16.7Mカラーパレット)

### 【シェーディング】

コンテキストシェーディング  
ハイ・スペキュラー・リフレクティブ  
マイクローテクスチャ  
マルチウィンドウ

## MODEL3スペック

### 【グラフィック表示能力】

シェーディング演算：100万ポリゴン/秒  
レンダリング演算：6,000万ピクセル/秒  
1,600万色(16.7Mカラーパレット)テクスチャ・マッピング  
トライアングラ補間・マイクローテクスチャ機能

### 【光源計算】

エンジン・アンチエイリアシングとマルチレイヤード、  
アンチエイリアシング・BUFFER  
ハイ・スペキュラー・リフレクティブ・コンテキスト・シェーディング  
ブレンディング・テクスチャ・マッピング・マッピング

### 【光源処理】

平行光源  
4スポットライト  
ポイントライト

### 【その他】

メインCPU：PowerPC603e  
解像度：496×384～640×480

### 【特殊効果】

ゾーン・フォグ  
32段階半透明機能

### 【サウンド部分】

CPU：68 EC 000  
サンプリングレート：44.1kHz  
SCSP×2  
MIDIインターフェイス  
16bit 64ノイズ 4チャンネル

### 【グラフィック表示能力】

エンジン：ポリゴン/秒  
ポリゴン面：120Mピクセル/秒  
65,536色(16.7Mカラーパレット)

### 【シェーディング】

コンテキストシェーディング  
ハイ・スペキュラー・リフレクティブ  
マイクローテクスチャ  
マルチウィンドウ

### 【その他】

メインCPU：32bit RISC CPU 25MHz  
解像度：496×384  
CPU：16bit 68000  
サンプリングレート：10MHz  
MIDIインターフェイス  
FM音源(YM3438)同時発音6音  
PCM音源：同時発音28音 2チャンネル出力



が、見てのとおり「合気道」です。詳しい技とかは、まだ語れるほどできてはいませんが、デモでも関節技とかかかってましたよね。演出も、霧がかかって、霧の密度が徐々に変化しているのがわかりましたか？  
本誌■ええ。あのデモには、本当に感動して、6～7回もずっと続けて見入ってしまったんですが、すごく注意深く見ていると、いろんなエフェクトが入っているのがわかりますよね。水が流れたり、雪が自然に降ったり、ジェフリーの砂地での戦いでは砂ぼこりが舞ったり……。このへんも、すべてMODEL 3の威力だと考えていいんでしょうか？  
鈴木■そうですね。そのへんのエフェクトは、やはりボードの力が大きいですね。水の演出は「半透明機能」

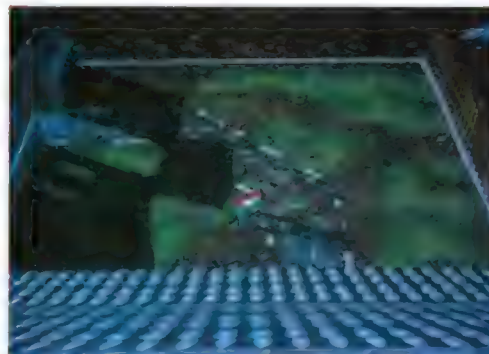
が効いていますし、雪や砂ぼこりの演出も微少ポリゴンのコントロールができていから、ああいったリアルさが出せるんですよ。  
本誌■キャラの表情も、すごくリアルで驚かされたんですが、あのへんのご解説をお伺いしたいのですが、鈴木■「3」では、目の眼球も「2」のように単にテクスチャーを貼ったものではなく、ポリゴンでモデリングしてコントロールしているので、動かせるわけですね。あと、ジェフリーが筋肉を動かすシーンも、CG技術で言うところの「3Dモーフィング」を応用しているわけなんですけど、「ソニック」のようなフラットシェーディングの面でポリゴンを変形させるのと、グーロシェーディングのなかった面を変形させるのとでは、計算の規模が違いますから。  
本誌■デュラルが、まさにCG技術の結晶とも言えるデキでしたが？  
鈴木■あれは反射の計算ができて、はじめてできる表現なんですけど、いかにもCGらしいですね。デュラルは、みなさんが思っている「CG」というもののイメージに一番近いと思いますね。でも、技術的に言うと、葵の振り袖が、一番難しいんですよ。



# えっ？「3」には ステージがない!?

今回のデモはあくまで、AOU限定とのことだが、ショーのデモを注意深く見ていくのがステージの構成だ。葵の雪の面やジェフリーの海の孤島は、周囲に特に舞台がない。そうかと思えば、ラウが演武する城下ステージは周

囲が壁に囲まれており、パイの地下鉄ステージは、地下鉄の線路がリングアウト地帯になっている……。このへんに関して聞くと「ステージによってゲーム性や戦い方が変化するのが3の特徴です(鈴木部長)」との回答が！



ラウが演武する城下ステージは、周囲に壁が囲まれており、パイの地下鉄ステージは、地下鉄の線路がリングアウト地帯になっている。

葵の雪の面やジェフリーの海の孤島は、周囲に特に舞台がない。

なわけ「3」では、ステージによっては壁技のような地形を利用した実戦的な戦い方が生まれてくるようだ。「スポーツではなく格闘を」という鈴木部長の発言の意味がここに見えてくるぞ！







今回のAQUショー用デモ、そして「VF3」に携わる開発者にも直撃インタビューを敢行。本誌編集部の西村武氏・中村氏はデモのカメコワークの他、多くを担当デザインの前田和雄氏(右)とサウンド中村隆之氏(左)のコメントも興味深いぞ

## 「VF3」スタッフ直撃インタビュー グラフィック、サウンド、キャラクター… 「VF3」はこう変わる!

超ハイスペックなMODEL3を使えば、はたしてどんな映像が可能なのか? そして、今回のデモは、どのような作り方をされたのか? デモの詳細と、これからの「バーチャファイター3」の方向性を各担当者が語るぞ!



直撃インタビューのきっかけは、今回の各キャラクターの動きに、従来のVFシリーズよりも、よりリアルな動きを演出できる背景のリアルさもまだ増えています

本誌■今回のデモの着手の時期と経緯は?  
伊崎■始めたのは、スビルバーグ氏が来てからですから、1月前半からですね。今回のデモでは、まず服の動きを見せる。筋肉の動きを見せる、目の動きを見せるといったポイントから、キャラを選定しました。  
本誌■服のデザインはあのまま「3」に?  
伊崎■今回のラウ、パイ、ジャッキーの服は、特に1P、2Pどちらにというのはまだ考えていないんですが、評判の良かったジャッキーとかの服はあまり変えないかもしれません。逆にパイとラウのはもう少しリファインするでしょうし、ジェフリーもCGポートレートでデータそのままなので(笑)これからですね。  
本誌■デモでは、葵の振り袖も含めて、薄いヒラヒラした生地が自然に動いていましたが、伊崎■あれが今回の「3」のウリの1つになるんですが、以前から服は動かしたい、というのがあったんですよ。

ちなみに、ジャッキーの革ジャンには、まだ革の材質のパラメータが入ってなかったのですが、布のようにヒラヒラしてましたが、あれはちゃんと革の動きになる予定です。  
本誌■葵の着物の柄やパイの服の柄がすごくカラフルで美しいのですが、あれは?  
伊崎■これはもう、MODEL3が「フルカラーテクスチャー」を使えるようになったおかげですね。MODEL2では、テクスチャーに使える色数が少なかったのをソフトの力で調整し

ていたんですが、MODEL3ではフルカラーテクスチャーとグーロシェイディングで陰影をうまく使い分けることができて、そのへんがかなり発揮されてますね。特にグーロシェイディングはノーテクスチャーでも陰影がちゃんとつけられるので、今回のデモでもノーテクスチャーの部分は結構あるんですよ。  
本誌■葵は扇を持ってましたが、あれは?  
伊崎■あれは僕が言い出しました(笑)。今回は、デモで葵の服を効果的に見せたかったので、モーションキャプチャーで撮った日本舞踊を使ったんですが、踊り自体、手ぶらだと絵的に寂しかったので、扇を持たせてみました。武器とかにはならないでしょうが、舜帝の瓢箪のようにどこか差しておくかもしれないですね。あと、パイも最初はチャイナドレスだったんですが、実際の技では結構見えすぎちゃうので、あの形になりました。  
本誌■ステージの見どころや苦労を  
西村■「2」の時は、あまり背景は動いてなかったんですが、「3」では、必ず背景に動くものが入るような演出を考えています。ジェフリー面にいたカモメとかもその1つですね。  
本誌■デモでは、BGMがハマってましたが?  
中村■今回の曲は、デモの映像を見ながら作ったんですが、意外とハマりましたね(笑)。ゲームに使う曲はまだ全然白紙ですが、「3」では効果音やステージの雰囲気との相乗効果を狙って、各ステージに見合った迫力のある曲ができると思いますよ。  
西村■「3」では、ステージに関するエフェクトも、もっと奥行きのある演出が入って、かなり立体的な闘い方ができると思います。グラフィックともども期待してほしいですね。



最近、武器とかの軌跡を見せるのに、光の軌跡のエフェクトをかけたりしますが、葵のように薄い生地でも振袖が、腕の動きに合わせて自然に動くほうが、はるかに大変なことをやっているんですね。このあいだスビルバーグさんが来日した時にこれを見て「こんなの見たことがない」と言って3時間ぐらい話し込んだんですが、CGを知っていれば知ってるほど、そのすごさはわかってもらえると思いますよ。これに関しては、単にMODEL3の性能だ

## また1つメドがたったら次の画面を公開しますね

けじゃなくて、プログラマーの力によって実現したといえますね。  
本誌■MODEL3の最大の特徴というのは、ズバリ何でしょう?  
鈴木■一番の特徴と言えば、コストパフォーマンスの高さでしょうね(笑)。やっぱりアーケードに置くものですから、ボードの値段は100万円以下になると思いますが、これだけの性能でそんなに安いボードは世界中見ても他にありませんから(笑)。本誌■今回のショーが単なるデモンストレーションということならば、最終的な目標点はどの程度までいきそうですか?  
鈴木■「2」の頃からいつも言ってるでしょう(笑)。映画みたいになりたいんですよ。まぶたや眉の動きを、ちゃんとコントロールして、しゃべった時には、本当にしゃべってる

ように口を動かしたいんです。顔の表情を作るのに、顔に肉を盛りつけて、微妙に動かしたいんですよ。だから、今回お見せしたデモは、本当にそのデモンストレーションなんです。これから先は、もっともっとすごくなると思ってほしいですね。ゲームが完成してから、あのデモを振り返って見たら「3はあんなものじゃなかったね」と言わせるものに

は絶対なります。「VF2」のサターン版があまりにもよくできていたので、最近はいろんな方から、アーケード不要論のような意見も耳にするんですが、僕は「VF3」は、そんな声も届かないほど超越したモノを作りたいんですよ。「3」では今の技術でどこまでスゴイものができるか、ということをお見せできると思います。  
(2月22日、AM2研にて収録)



### 池袋サラ「VF3」を見る

見てきました。「VF3」MODEL3を使ってのデモは失敬モノです。葵の舞と演武を見た時はキャラ替えてしまいそうな衝動に駆られました。そんなことは間違ってもないんですけど、でもサラの映像が見れなかったのがちょっと残念。まあ時間が経つにつれて仕上がりてくるだろうから気長に待つことにします。最後に要望なんですけど、サラの服装を上下とも漆黒の革にしてください。お願い。だめ? 格好いいと思うんだけど……。



「VF3」の制作には、池袋サラの協力も必要です。サラの映像が見れなかったのが残念です。

そして「サタマガ」読者5名に鈴木裕部長サイン入りCGをプレゼント! →P221へ!!



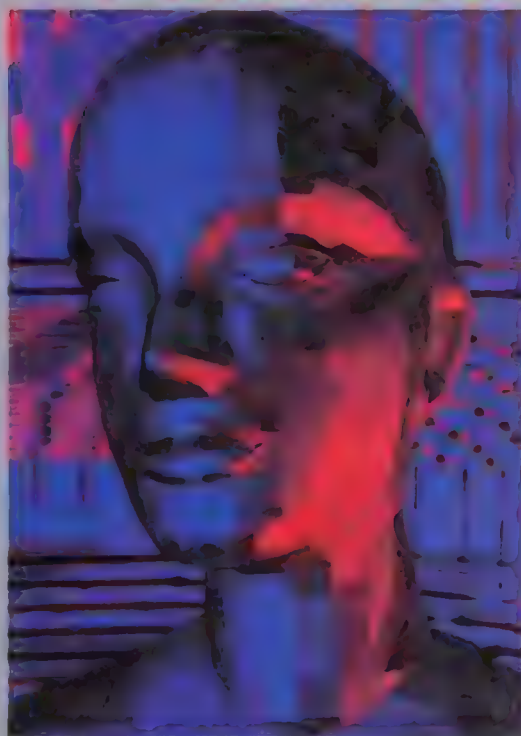
# シリーズ最高のCGが限定非売品で5万名に!

歴史的な映像が公開された「バーチャファイター3」。これに先立って発売されていた「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」は、多分「3」の制作のイメージ用に作られていたとわかる。最後にして最高のデキに仕上がった百万名用非売品「デュラル編」の内容と見どころを聞いた。



「バーチャファイター3」の発売に合わせるかのように完結する「CGポートレート」シリーズ。最後の仕上げまで参加した、中谷学氏にデュラル編を振り返ってもらったぞ

## Premium Version! DURAL



各デザイナーが自由に描いたものが多いというだけに、CGアートに近い作品も多い今回のデュラル編。モデリングも「1」「2」のように角のあるものから、「3」のようなものまで多彩だ。



一説には影丸の母の月影とも言われているデュラルだが、今回のポートレートシリーズには、何体ものデュラルや、デュラル対デュラルのシーンも… はたして「3」のデュラルの正体は?

中谷■非売品の「デュラル編」は、今までのキャラのものとは違って、かなりデザイナーのイメージが自由に表現されたものになっています。あまり「バーチャファイター」のストーリーにこだわらず、光の反射や屈折などのエフェクトに凝ったものが多くありまして、中には昔流行った「セクシーロボット」のようなものもありますね(笑)。どちらかというと、絵1枚1枚が、

そのままポスターにできるような感じででしょうか。今回の「デュラル編」の場合は、特に「バーチャファイター3」に登場するデュラルのイメージを「VF3」デザインルームで検討し、まったく新しいビジュアルにトライしています。ですから、黒とか白とか銀とか、いろんな色のデュラルがいろんな形で登場します。中にはサターン版「2」のエンディ

ングにあったような半分素顔が出ているようなデュラルや、デュラルどうして戦っているシーンなどもありますから、「3」へのイメージとしてもぜひ見てほしいですね。今回は限定品とはいえ、CGが好きな人なら絶対欲しくなるようなグラフィックが数多く収録されていると思います。CGとしてのレベルもシリーズ最高のものなので、期待しててください。

## 好評発売中! バーチャファイターCGポートレートシリーズ

全10キャラ分がそろった「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」パッケージの冊子についている応募券5キャラ分1口で、非売品のデュラル編が当たるチャンスが1冊には3月31日まで。

Vol.1 リラ・ブライアント	Vol.2 ニーキー・ブライアント	Vol.3 影丸	Vol.4 バイ・チェン	Vol.5 エディ・マーゴット
●95年10月13日発売 ●収録CG: 23点 ●曲: 高橋由紀「Dancing Shadow」	●95年10月13日発売 ●収録CG: 36点 ●曲: 光吉猛修「Believe In Love」	●95年11月17日発売 ●収録CG: 28点 ●曲: 光吉猛修「夏の嵐」	●95年11月17日発売 ●収録CG: 30点 ●曲: 高橋由紀「I'm My Shadow Stage」	●95年12月8日発売 ●収録CG: 35点 ●曲: 西田剛「CHAIN REACTION」
Vol.6 バイ・チェン	Vol.7 影丸	Vol.8 エディ・マーゴット	Vol.9 影丸	Vol.10 リラ・ブライアント
●95年12月8日発売 ●収録CG: 27点 ●曲: 光吉猛修「金色の雨」	●96年1月26日発売 ●収録CG: 28点 ●曲: 光吉猛修「真夏の夢」	●95年1月26日発売 ●収録CG: 25点 ●曲: 西田剛「Winner or Loser」	●95年3月1日発売 ●収録CG: 26点 ●曲: 光吉猛修「誰も知らない」	●95年3月1日発売 ●収録CG: 26点 ●曲: 光吉猛修「あの波を超えて」





- セガ
- アーケードゲーム
- 4月登場予定
- ST-V基板

「バーチャファイターキッズ」  
4月に緊急登場！



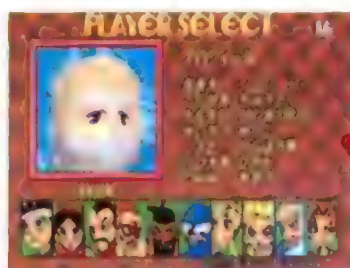
「Pフレイト時分に乱入する。この人  
と船上の雰囲気。」「ピンクリシ  
のいいぞ

AOUショーでは、隣の「バーチャファイター3」のデモに負けず、対戦台が人だかりで盛況だった「バーチャファイターキッズ」。当日のショーに出展されたAM2研の3作品の中で、一番開発が進み、アーケードへのリリースも3月末から4月上旬に決定していたので、プレイヤーもガンガンプレイして、いろんなシーンを発見してみたいだぞ。ボードのほうも、ST-V基板だから、サターン版が早くほしくなったんじゃないかな? まずは最新の画面を見てくれ。

舜帝の瓢箪がジャワティに！これがもう1つのバーチャ広告だ！！

この「バーチャファイターキッズ」には、「シンビーノ ジャワティ ストレート」の「バーチャ広告」が各所で見れるのは、前号でも紹介したとおり。でも、じ

つはこのバーチャ広告、ジャッキーが勝ちポーズの時にPRするだけでなく、舜帝の飄箏もジャワティの缶にされているのだ！ 汗をかいたらジャワティを飲め！！



	1	2
1	1	10
2	2	20
3	3	30
4	4	40
5	5	50
6	6	60
7	7	70
8	8	80
9	9	90
10	10	100



をキャッチ。お酒の飲量の代わりに  
にジャワティカについてるの

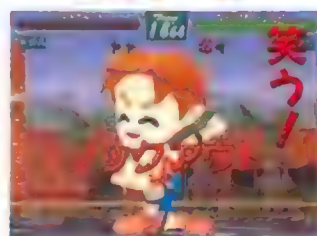
キッズだから  
お酒はダメ!?

**舞帝を巡べ!**

だあー!!



各キヤラは、  
終に怒った顔を見せる。顔  
大きいからハツキリわかる



▲ボーズでニッ



**Figure 1**

表情豊かなキッズに注目！

技自体は「2」に準じている「キッズ」だけど、キャラの表情が豊かだから、プレイして楽しいことうけあい。この他にも、相手が派手に吹き飛ばされる大技や、ゲームのスピードアップで爽快感もさらにアップしてるぞ。

## AOUショー直撃インタビュー2

隠し要素も満載！「2」でも「3」でもない「キッズ」の魅力！



「このインタビューの後には、ヨーロッパの一般企業に行くとい  
て、背景調査の大変さ」

「バーチャファイターキッズ」チーフ  
大崎 誠

**MAKOTO OSAKI**

本誌■ショーでも大盛況だった「キッズ」ですが、現在の完成度は？  
大崎■7割ってところですね。キャラのモデリングとか、背景とかはほぼできてるんですが、「キッズ」ならではのカメラアングルとかがまだ入ってませんし、技の当たり判定などもこれから調整するところです。

本誌■ショーでの反響と感触は？  
大崎■みなさんには、十分笑って楽しんでもらったみたいですね(笑)。やっぱり「VF2」で慣れてる人も多いので、プレイされる方もすんなり遊べたようですし、「キッズ」で新しく入った要素も、いろいろじかに感じてもらえたと思います。

今回のショーバージョンには、ロケテ版の頃と全然違う新しい演出も

たくさん入ってまして、例えばアキラの猛虎硬爬山とかでフィニッシュすると、相手キャラはドカーンって飛んでいってしまうんですよ(笑)。ショーで見つけた人には「ああ飛んでるよー(笑)」ってウケてましたし、手ごたえは十分ありましたね。本誌■ゲームスピードが「VF2」に比べて若干速くなったそうですが、大崎■キャラの顔の大きさが大きいですから(笑)、じつは「VF2」に比べて、2割増しぐらいにスピードを速くしてるんです。これがかかりいいテンポになってまして、一度これに慣れちゃうともう「2」とかには戻れないってぐらい気持ちいいんですよ。本誌■キャラの喜怒哀楽の表情も豊富ですが、特に見てほしいものは？

大崎■「キッズ」では、顔が大きいだけでなく、カメラワークも各シーンに連動してますので、ハッと驚く表情や、乱入時の「俺っすか？」みたいなかわいい表情は、ぜひ一度は見てほしいと思います。まだこれから、エフェクト関係を含めてもっと楽しくしますので、期待して下さい。



ショー会場では、大きなキャラのポップが  
あった「キッズ 2Pカラー」もできてたぞ



# 全業界が注目！ 新メディア バーチャ広告の明日を語る！

「バーチャファイターキッズ」以前から展開されていた「ゲーム内広告」と「バーチャ広告」。なぜか最近になって盛んになってきたこのバーチャ広告の有効度と意義、そして将来の展望をAM2研広報のトップが熱く語る！



AM2研パブリシティマネージャー  
**黒川文雄**  
PUBLICIST

黒川■もともと、私は映画関係の仕事をしてきた経歴があるのですが、映画の世界で「プロダクト・プレイスメント」と呼ばれる手法があります。例えば映画の主人公が特定のブランドのジュースを飲んだり、ロゴ入りの服を着たりして、その商品を自然な形でPRをするものです。このような手法は、テレビドラマと同じ、テレビモニターを使っているゲームにおいても、1つの広告メディアとなりうるのではないかと、この考えが私にはもともとあったんです。近年、ゲームの映像はテクスチャーマッピングなどの3DCG技術によってリアリティを増し、その一方で巷のアーケードには10代~30代まで、非常に幅広いお客さんがいらっしゃっていると。これはもう広告展開をする場としては最適なわけです。今回は大塚ベレジさんとの本格的な契約になりまして、金額的にも数千万円と、かなり大きな金額が動いていますが、その宣伝効果はそれ以上のものがあると僕は確信しています。

例えばVF2は現在全国に約2万台普及し、今でも1台平均約2万円

のインカムを稼いでいます。1プレイ100円で単純計算すると、じつにのべ400万人への宣伝効果があるわけですね。これを全国テレビの視聴率に換算すると約7.6%。しかもこれは1年~2年以上毎日稼働し、サターン移植の際にはさらに目に触れると。これはもう宣伝効果絶大ですよ。

もはや世界観が確立してしまった「VF3」ではこういった展開は予定していませんが、こうした広告展開は、例えばまったく異業種の商品広告を扱えば、こちらはセガのアーケードスポーツや流通、小売店などでその商品を宣伝できますし、相手方からも例えば、酒屋さんや薬屋さん、コンビニなど、従来はありえなかった方面からその新作の宣伝をしてもらえる可能性があるわけです。

ゲームというものが登場して、まだ20年弱ですが、そろそろ我々は新しいマーケットに乗り出し、ゲームのステイタスを映画やテレビ並の「文化」なり「メディア」なりに進化できるものと確信しています。その第1歩として、今後のバーチャ広告には注目してほしいですね。



約400万人へのPRが1年以上続く  
これはもうまったく新しい広告ですね

## セガAM2研の挑戦！ バーチャ広告の変遷を振り返る……

● テイトナUSA  
1994年5月



AM2研が初めて展開したバーチャ広告は、1994年5月に発売された「テイトナUSA」です。当時のバーチャ広告は、ゲーム内に表示される看板やポスターなどの「静的」なものでした。この「テイトナUSA」では、ゲーム内に表示される看板が、実際のテイトナUSAの看板とほぼ同じデザインになっていました。

● バーチャストライカー  
1994年3月



「バーチャストライカー」では、ゲーム内に表示される看板だけでなく、実際にゲーム内に表示される看板が、実際のバーチャストライカーの看板とほぼ同じデザインになっていました。また、ゲーム内に表示される看板のデザインも、実際のバーチャストライカーの看板とほぼ同じデザインになっていました。

● ファイティングバイバース  
1994年11月



「ファイティングバイバース」では、ゲーム内に表示される看板だけでなく、実際にゲーム内に表示される看板が、実際のファイティングバイバースの看板とほぼ同じデザインになっていました。また、ゲーム内に表示される看板のデザインも、実際のファイティングバイバースの看板とほぼ同じデザインになっていました。

● バーチャファイターキッズ  
1995年1月



「バーチャファイターキッズ」では、ゲーム内に表示される看板だけでなく、実際にゲーム内に表示される看板が、実際のバーチャファイターキッズの看板とほぼ同じデザインになっていました。また、ゲーム内に表示される看板のデザインも、実際のバーチャファイターキッズの看板とほぼ同じデザインになっていました。



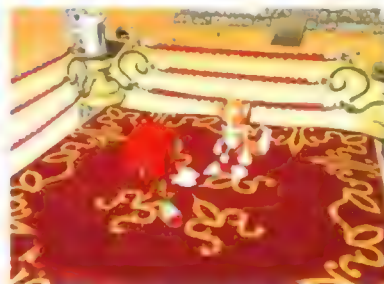
# 全キャラ?初公開「ソニック・ザ・ファイターズ(仮)」

●セガ●アーケードゲーム●今夏登場予定●MODEL2基板



よりリアルなグラフィックがかなり改良されたテイルス(左)とソニック(右)が、各キャラの得意技も早速に再現されている。

昨年末に緊急発表され、注目を集めていた「ソニックのCG対戦ゲーム(仮)」。ショー当日は、タイトルのほうも仮称ながら「ソニック・ザ・ファイターズ」といったカッコいいロゴも作られ、業界初公開



このゲームのテーマは、ソニックのCG対戦ゲーム(仮)という点に集約されている。ソニックのCG対戦ゲーム(仮)という点に集約されている。

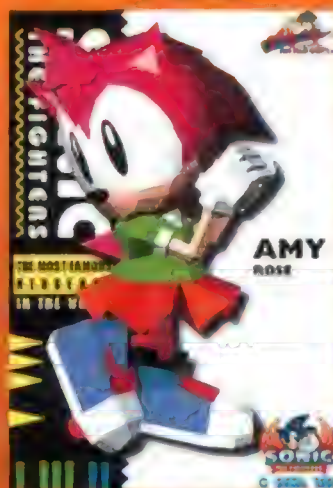
の画面が話題をまいていた。ちなみに、ショーバージョンの開発度は50%、各キャラで数個の必殺技も確認できた他、AM2研オリジナルの新キャラ2体(ビーンとパーク)や、MODEL2の3D CGモーフィング機能を使ったポヨヨンとした表示など、楽しさは満点。次号の新画面公開に注目だ!

## 打倒エッグマンに立ち上がったファイター達!

ソニック



エミー



テイルス



ナックルズ



### AOUショー直撃インタビュー③

## スタッフは「バイパーズ」チーム! サターン版



「ソニック・ザ・ファイターズ(仮)」チーフ

片岡 洋

HIROSHI KATAOKA

本誌「ソニック」は、AOUショーで初めてのお披露目となりましたが、いきなり全キャラ揃ってましたね? 片岡 1匹は使用キャラ8体とボスキャラの2体は入っていましたが、本当はまだまだ詰めたいところがあって、ようやくお見せできたという感じでしたね。本誌「ショー」では、AM2研さんオリジナルのキャラも2体いたようですが、あれの設定は? 片岡 1匹はキツツキとかじゃなくて、ダイナイトダックという生き物(笑)のビーンですね。得意技は爆弾攻撃でして、昔からのセガのファンの人には懐かしいかと(笑)。あと、もう1匹はパワータイプということで、オラウータンという案もあったんですが、とりあえずロシアに棲息

する白熊のパークになってます。本誌「ゲーム」的には、ガードボタンの代わりに「バリアボタン」があったり、リングが飛び散ったりするシーンがありましたがあのへんは? 片岡 やはりソニックが題材ですから、いろいろ取り入れてるんですが、「バリアボタン」は、従来のキャラと違ってソニック達の手足が短いことと、初心者向けということで、普通のガードとは違うものにしてました。それと、リングは視覚的にダメージがわかるようになってまして、今は受けたダメージ量にあわせてリングの飛び散る数も変わっているんです。今後はリングを拾うと少し体力が回復するような要素も入れる予定です。それと3ボタン同時押し

の駆け引き以外に、横方向の駆け引きも入れるために入れてあります。本誌「アメリカのアニメ」みたいに、キャラがベッチャンコになったりする表現も新鮮でしたが? 片岡 ああいった表現(3Dモーフィング)は、もともとMODEL2ならできないわけじゃなかったんですよ。たまたま今までの「VF」や「バイパーズ」などで、そういう表現がキャラの雰囲気にならなかったの。ただ、今回のショーバージョンで、ようやく基本的なシステムの土台ができあがりましたので、これからはビックリ箱のような演出をたくさん入れて、もっと楽しくしたいと思います。エッグマンのメカ軍団とかも、いろいろ登場させる予定ですので、期待してほしいですね。



# ストーリーも見えてきた! 戦う目的はコレだ!!



## SONIC THE FIGHTERS STORY

世界征服をもくろむ悪の天才科学者ドクター・エッグマン。今度はなんと、ソニック達の手の届かない宇宙にデス・エッグの建造を始めてしまう。発明好きのテイルスが作った宇宙船に乗れる定員は、たったの1人。起ち上がったソニックら日人の仲間達は、一番強い者が宇宙に行こうと決めるが……。夢の対決がいよいよ始まった!!

ショーでは全10キャラも勢ぞろいし、今後の詰めが楽しい「ソニック」。「VF」でいうガードボタンがバリアボタンになってる点など、今までのAM2研の格闘ゲームとはちょっと違うモノになる予感も……。続報に期待だ!



## 宇宙に行くのはたった1人!

AOUショーの当日には、対戦が主流でボスのメタルソニックとエッグマンを見た人はほとんどなかったようだけど、とりあえず当日公開されたポップで全キャラを紹介!

エスピオ



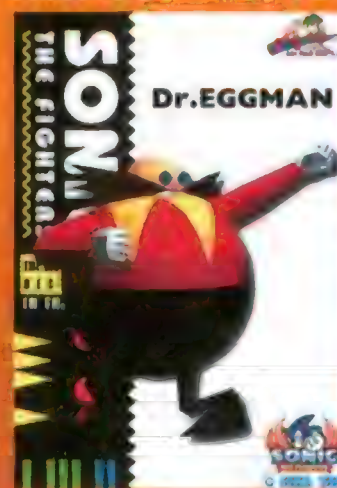
ファング



中ボス:メタルソニック



大ボス:ドクターエッグマン

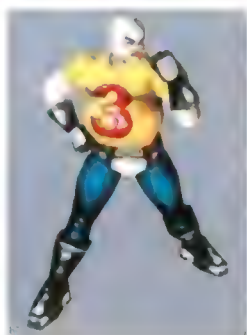
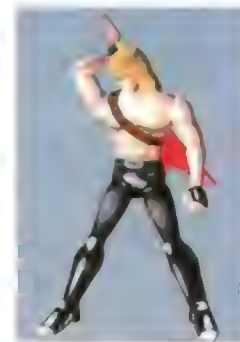


## 「バイパース」も好調開発中!?

ところで片岡氏は現在サターン版「ファイティングバイパース」の移植にもチーフとして参加中。気になる現状と今後について聞いてみたぞ。意外と開発は進んでる?

### 脱アーマーがポイント?

こここのところは、AOUショー用に「ソニック」のほうを作り込んでいたため、大きな進展はまだとのことだが、「とりあえず、すべてのステージを移植できる見込みは、すでについた(片岡)」とのこと。右に山中氏作製の脱アーマービジュアルを初公開しつつ、現状を報告しておくぞ。





# SPECIAL ISSUE!

# バーチャコップ

# 9段への道

AM 2 研

オフィシャル攻略講座

FOR LAST SUPER COPS!

超上級編

AM2研・ウメ



前号では「バーチャコップ」全ステージクリアに必要なノウハウを伝授したが、今回はさらに段位認定のトータルポイントや、スコアを稼ぐためのテクニックを紹介しよう。目標は30,000点だ！ 目指せ9段！！

## 通常スコアの目標1,000万点

## トータルスコアの目標30,000点！！

アーケードモードのスコアは1,000万点、段位認定のトータルスコアは30,000点を目標に頑張らしましょう。9段は必ず出せるぞ！

ども、ウメです。今回は超上級編ということで、点数稼ぎにこだわってみました。前回の攻略記事と合わせて読んでください。

SUPER TECH

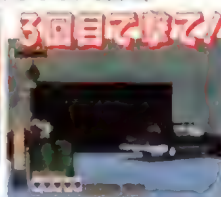
### 点数稼ぎ

ここでは、点数稼ぎに必要なちょっとしたテクニックを紹介しよう。トータルポイントを上げるのに役立つはずだ。



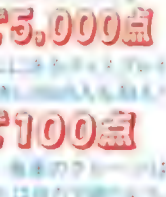
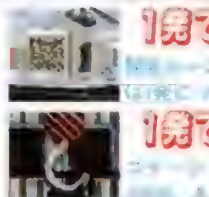
### 手榴弾で稼げ！

敵が投げってくる手榴弾とオノはそれぞれ300点。小さなスコアだが、これで点数を稼ぐことが可能。確実に3回投げさせてから倒せ。



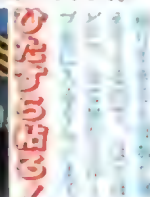
### 噴して稼げ！

モノを撃って稼ぐことも可能だ。ステージ3の後半は壊せるモノがいっぱいなので、敵のラッシュの区切りの時に狙っていこう。



### ボス戦で稼げ！

各ステージのボスにダメージを与えないようにして、飛んでくる弾だけを打ち落とす。本体を倒さない限り理論上無限に撃ってくるぞ。



SUPER TECH

### 多くの敵を倒す

攻撃の意識がないフェイントの敵も狙うようにしよう。人質とニアミスし、なおかつ図であっても積極的に。



### ステージ1序盤

左から図の敵が出現すると同時に、人質が顔を出す。人質が出てからでは間に合わないの、それよりも早めに先読みして撃つ。ガンルズネスが大きいと人質に当たってしまうので、9〜15ぐらいにしておくのがミソ。



### ステージ2中盤

まず左の敵が出現するまで待ち、その敵が見えたら1発で倒す。その後、ダンブ上の敵に向かってスクロールが始まったら、人質を追いかける敵を1発でしとめる。順番に注意しよう。



CHECK POINT

### 誘爆は狙うな！

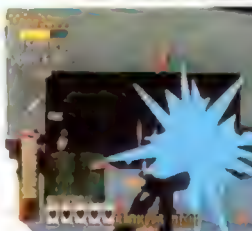
ドラム缶の誘爆で敵を倒しても、評価の重要項目であるBODY COUNTの数に含まれない。必ず自分の手で1人1人倒していけ。



SUPER TECH

### さらなるスーパーテク

バーチャコップを楽しむのなら、ここまでこだわってほしい。



### ステージ2 ボスの戦術



### スクロールに追いつけ！

倒した瞬間に次の敵に向かってスクロールが始まってしまうと、3発攻撃が難しくなる。出現パターンと次のスクロールがどの方向なのかを完全に覚え、追いついて3発打ち込む。



### 最後に……

前号にわたってお送りした攻略記事は、お読みいただきありがとうございます。バーチャコップは本当に楽しいゲームです。この記事も参考に頑張ってほしいです。みなさん、ぜひ、本誌を購読して読んでください。(AM2研・ウメ) Special Thanks コムファニーツー セガ ステーション内バーチャコップ会談室

サタマガ &amp; AM2研

公認

## 「バーチャコップ」日本一 ランキングアタック最終結果途中発表！！

いよいよ大詰めを迎え、一気に盛り上がってきた「サタマガ」& AM2研杯「バーチャコップ日本一ランキングアタック」大会。最終締切の2月29日（当日消印有効）は、もうこの本が出る頃には過ぎているが、今回は最終間際でドッと届いた応募の最終途中結果を公開しておこう。残りの当日消印分で、どれだけ記録が延びるか、次号で決着だ！

VIRTUACOP OFFICIAL RANKING RESULT	
SCORE	1261800
ROYAL SHOTS	3826
EFFECTIVE HITS	2321
JUSTICE SHOTS	29
BODY COUNTS	665
1ST SHOT TIME (s)	0.406
MISSION CLEAR RATE	100.0%
TOTAL POINT	34611 PTS
AND YOUR RANK IS	9段

日本一は？

AM 2 研より  
編集部に2月29日現在までに届いた応募ビデオは、一気に高記録が続出し、前号までのトップ3は、すべて入れ替え。トップを取った神奈川県K.S君は、徹底的なボス戦稼ぎを実行し、この高記録をモノにした。ちなみに、現在までに届いた9段は13人、8段に至っては、31人と、ここに至る予想以上の高記録認定者がでてきた感だ。特注品のAM2研カラーブルゾンに誰の手に？ 次回発表を待て！

2月29日現在

- ①神奈川県・K.S (9段・34611PTS)
- ②神奈川県・内山寛 (9段・33313PTS)
- ③神奈川県・松永博 (9段・33252PTS)



# AM2研秘情報局

バーチャサーフ  
VIRTUA SURF

鈴木裕部長サイン入りVF3「梅小路英CGだ！」

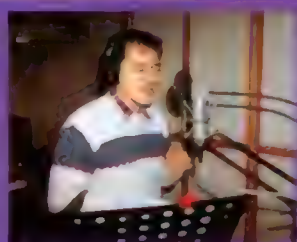
●バーチャコップのCGポートレート、またはCGイラスト等はでないのでしょうか？(宮城県・朝日会)  
AM2研「具体的な部会の計画はまだないんですが、アーケードのしととサターン版1のために作ったCGとイラストを合わせると、もう一冊の本になるくらいのものであります(年度によります)」「シクさんお聞きしますよ!」ちなみに、10月1日にゲーム社より発売予定の「バーチャコップ」第2巻でも新作CGが発表されます。では、ここで「バーチャファイター」ファン必読の秘情報「東京バー

チャファイター」を紹介しましょう(写真左下)。  
●読者から発見されたコミック「レジェンドオブサーフ」が、デジタルコミックとしてリリースされるそうですが、これはどういったものですか？(埼玉県・中野女子大生)  
AM2研「こちらはサターン版しとととして、雑誌掲載中です。このコミックは雑誌連載時から鈴木部長をはじめとする開発チームからとても評判がよく、部長

自ら原稿をとっての今期のデジタルコミック化となりました。サターン版はソフトですから効果音やBGMもバツナリ、もちろん音楽は、本来AM2研サウンドチームによる制作ですよ。詳しくは近目に

●「VFキッズ」も「し」も出ることで、今度こそシャッシーを主役にしてくれませんか？(東京都・小林生二)  
AM2研「設定上の主人公はアキラで変わりませんが、今度の「キッズ」でのシャッシーはいろんなところでシャッシーを敵にしているはずですよ。主役交代も近いかな?」ちなみに、4月15日(木)から10-7:30で新シリーズが放映予定のアニメ「バーチャファイター」の主題歌をAM2研の光吉くんが唄うことに、放映

も待て!!



ついにAM2研のデジタルコミック化が実現しました。サターン版はソフトですから効果音やBGMもバツナリ、もちろん音楽は、本来AM2研サウンドチームによる制作ですよ。詳しくは近目に



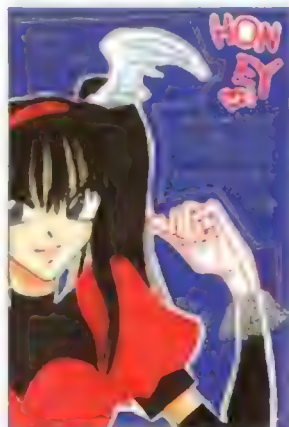
「バーチャファイター」のキャラクターを2Pカラーにする方法がわかります。単純な質問ですみませんが、ぜひ読んでください。(京都府・前嶋美保子)  
AM2研「スタートボタンを押しながらキャラクターを選択すると、2Pカラーのキャラクターが出てきます。自分の好みのほうを選んで楽しんでください。では、最後はお約束のサインCGをお見せするぞ。



これが宮城のサイン入りコミック「バーチャファイター」のサインCG。次巻でプレゼントするぞ。

## AM2研ギャラリー

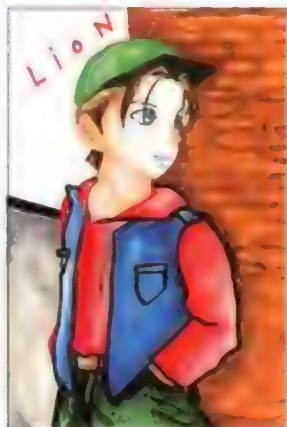
描く題材も「バーチャファイター」以外にたくさんできた2研作品。大募集中だ。



京都府・MILLMILL



茨城県・モト・コンボ



宮城県・結城達也(12)



秋田県・ONG初美



東京都・亜樹(15)



京都府・桑山圭

## ハガキ大募集!



採用者から抽選でTシャツ&αが当たるぞ!!

AM2研「バーチャファイター」のキャラクターを2Pカラーにする方法がわかります。単純な質問ですみませんが、ぜひ読んでください。(京都府・前嶋美保子)  
AM2研「スタートボタンを押しながらキャラクターを選択すると、2Pカラーのキャラクターが出てきます。自分の好みのほうを選んで楽しんでください。では、最後はお約束のサインCGをお見せするぞ。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。



NEW RELEASE  
TITLE CHECK!発売前  
テストプレイセガサターン  
ソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

3月と言えば、企業にとつての決算期。というわけで、今期に間に合わせるためにソフトも一斉に発売されるこの頃。まずは3月の第一波がやってきたぞ!



## このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1ヶ月以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。(CDソフトということをご理解いただき購入の“参考意見”としてご覧ください)

発売予定ソフト (3月8日～3月22日)

REVIEWS

## Lady Users Group

## 女性ユーザーズ



- 出口かおり
- 鈴木あつこ
- みにい小梅
- INDY
- 青山ようこ/他

どうも、初参加のINDYです。誕生日にサターン買ってもらって(ついでに)仕事もできて何かいい感じ。ちなみにパーチャ2は持ってません。(INDY)

## Game Mania Group

## ハイローラーズ



- 池袋サラ
- ロンドン小林
- 居酒屋カゲ
- ガイア佐伯
- 元祖王様

ここ1カ月ほど仕事もせずゴロゴロしてたんでプチ世間知らず。あ、でもチョコが健康にいいとか、昼のワイドショー情報には詳しくなっております。(居酒屋)

## Guest Game Writers

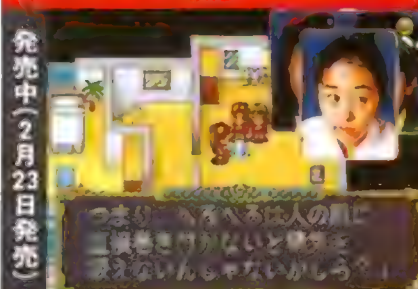
## ゲストライターズ



- 高坂亮一
- TETSU
- リアル鈴木
- 編島不二屋
- 猪野清秀/他

AOUにて、アーケード作品の不作ぶりに涙が出る。亜流の格闘、パズル、続編……今年も前途多難か!? とりあえずはパーチャロンを極めよう。(TETSU)

## おまかせ! 退魔業(セイバース)



使用サンプルの完成度 100% 難易度 普通 平均点 7.33

- セガ
- \$ 600円 | 全年齢推奨
- ADV
- バックアップ(3コ)
- 1人用



## 変身シーンの恥ずかしさったら

オープニング&エンディング、アイキャッチまで入って、まるで「トトメス」を彷彿させるようなバカっぽい作り。しっかり、おっとり、バカってのはややマンネリ気味だが、やっぱアイドルもんはこうじゃなきゃあな。ショート仕立てだからテンポもよくそこそこシナリオも楽しめる。が、シナリオ重視のせいか易しすぎて解く楽しみは得られないけどあと取り込み画像がイマイち美しい。カメラアングルがわりといいだけにちょっと惜しい。とはいえ桂正和なんかも登場したりと意外な楽しさもあって。(かおり)

7

## 好みの娘がいたらどうぞ

あー、ごごちない演技がういういしくていいなあ。アイドル物のゲームってゲーム部分がおろそかになりがちなんだけど、これは結構しっかりしてて楽しめる。ムービー見たさで遊ぶんじゃなくて、日曜の朝にやってくるような番組を観る感覚で、なんとなく遊んじゃうんだよね。3人の誰についていくかで体験するイベントが違うし、オマケ的なムービーもグー。なかなかいいっすよ。惜しむらくは、アクションシーンでの各キャラの個性と露出度の低さか。アイドルはそんなに好きじゃないけど、楽しく遊べました。(居酒屋)

7

## 作りの丁寧さに驚き

多分にイロモノ臭いのが気になったが、やってみると結構丁寧に作り込まれていて驚かされた。テキスト表示のメッセージ1つとっても、おさなりにしていないあたりは、手慣れた印象を受ける。フィールドは結構広いが、縮小マップに目標が表示されていたり、ダッシュ移動できたりと、ストレスが溜まらないよう配慮されている。選んだパートナーによって、見られる映像が変わったりすると、今更ながらツボを押さえていると言えよう。タイプとしては古いが、ハードの性能をうまく生かした良作だ。(高坂)

8

## FIFAサッカー96



使用サンプルの完成度 90% 難易度 普通 平均点 5.66

- EA V
- \$ 400円 | 全年齢推奨
- SPT(サッカーゲーム)
- バックアップ(4コ)
- 1人用 | 2人用 | 4人用



## 迫力はもう少しかな

最初に思ったのはキャラの大きさ。結構よく動いてくれるんだけど、ちょっと小さいんで今ひとつ迫力にかけてしまうのが残念。まあ、カメラモードを変えればいんだけどね。後は操作キャラクターの切り替えがちょっと鈍く、思ったように選手が動いてくれない点(私が下手なだけ?)。細かな点をあげればきりが無いけど、ゲーム全体として見ると、悪くないデキだと思います。オプションも充実しているし、試合モードもいろいろ用意されているので長く遊べるのも。たまにはJリーグ以外のサッカーゲームもいいかも。(夏芽)

6

## フィファって何だ〜

タイトルは違いますが、この作品は3DO版やPSの「Jリーグバーチャルスタジアム」とまったく同じシステムが採用されている。というか、タイトルは違いますが、同じゲームと言ってもいいだろう(著作権の問題なのかも知れないが、選手やクラブ名は「Jリーグ」ではない)。ま、「バーチャル」自体は評判の良いサッカーゲームだったし、豊富なカメラモードやリプレイ機能などなど、演出に関してはサターン版も同じく文句ないデキ……が、選手や球が見づらい、操作性もやや重い、こんなところまで同じなのはちと残念。(ロン)

6

## カズはまだジェノアにいる!!

ACミランとフラメンゴの対決!なんて世界のサッカーファンにとっては夢の組み合わせで対戦ができるのがスゴい。選手名もほとんど実名だし、200チーム以上あるというのが凄いい。ただ、それだけのチームを把握している日本のサターンユーザーがどれだけのいるか疑問。ゲーム自体がもう少し遊びやすければ興味もわくのだろうが、キー反応がやたらと遅く、サッカーゲームの絶対的条件の軽快なプレイ感覚という部分も不合格。契約の問題だろうが、日本代表選手らの名前が実名じゃないのはイタイな。(TETSU)

5



## 発売予定ソフト

## ストリートファイターIIムービー

3月15日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難 **5.0**

- カプコン
- 5,800円(全年齢推奨・2枚組)
- ETC(インタラクティブムービー)
- バックアップ(2コ)
- 1人~2人用(対戦)



94年に公開された映画とゲームを同時に楽しめるインタラクティブムービーなのだ。

## 女性ユーザーズ

## 資料として持っておくら...

画面に流れるキャラクターにボタンを押して技のポイントを上げる、ただそれだけのゲーム。その割にボタンのタイミングがシビアで難易度が高いのよね。対戦もスバⅡXと同じと、古いのがマイナス。でも映画にないシーンが入っているのはうれしい。ストⅡマニアの人はこの部分だけで迷わずプレイしてしまうと思うけど、対戦ゲームとしてストⅡが好きな人は考えもの。あえて何もせずに進めて、波動拳1発で1ドットしか減らせないサイボーグでラスボスと闘う、というディープな楽しみ方もあるけどね。(あつこ)

**5**

## ハイローラーズ

## 細かい作りだが、肩がこる

今までに登場してきたインタラクティブソフトをはるかに上回る作り込みが感じられる。リュウたちの技をサーチし、学習させたサイボーグを使って、最終的にリュウを倒すというテーマは、「ストⅡ」シリーズを大事に育ててきたカプコンにしてはかなり冒険だっただろう。かといって映画をダラダラ見せるわけでもなく、格闘ファンを飽きさせないリュウとの対決モードまで引きつけるという演出はなかなかのもの。だが、サーチポイントが細かいので、ムービーシーンを凝視していないといけないうのは肩が凝る。(佐伯)

**7**

## ゲストライターズ

## インタラクティブ!?

格闘がダメな私としては、今作のようにインタラクティブムービーという形として、ストⅡを楽しめるのは素直に嬉しい。だが、映画という素材を使って無理やりインタラクティブです、と言っているように感じるのには私だけではあるまい。カーソルを合わせてキャラクターを成長させていくという作業に何の魅力も感じさせないのも痛い。これらの作業が邪魔をして、ストーリーをゆっくり楽しむこともできないし……。ただし、この映画の絶大なファンで、ストⅡが死ぬほど好きという方は、この限りじゃない。(リアル)

**6**

## ブレインバトルQ

3月15日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難 **5.0**

- CLEF
- 4,800円(全年齢推奨)
- QIZ
- バックアップ(2コ)
- 1人~2人用(対戦)



クイズを解いて賞品をゲット。スコアによって実際に賞品がもらえるクイズゲーム。クリア時のパスワードを送るのだ。

## システムに問題アリ?

西武でショッピングができたり、アメコミ風のグラフィックを使ったりして、従来のクイズゲームの先入観を一掃しよう、という試みはわかる。だけど、そのシステムが楽しくないんだよね。どんなイベントが起こっても表情をまったく変えずにしゃべるキャラクターは、少々次世代機の波に乗り遅れたカンジ。イベントでちょっと間違った選択をすると、ゲームオーバーになっちゃうし……。もう少しグラフィック的な演出なり、システムを練り込んだら楽しく遊べるはずなんだけど、全体的に残念に感じますね。(みにい)

**5**

## 気合いを感じるクイズゲーム

テレビのクイズ番組を見るたび、疑問に思っていたことが、このゲームを見て解決した気分。今までのクイズゲームはなんでこうならなかったんだろう? 一生懸命クイズを解いても、あまり達成感を感じなかった最大の理由は、ご褒美がショボかったんだよね。やっぱり芸能人並みにとまでは言わないけれど、頑張ってゲームをプレイした人には、それなりの見返りがないと。その点、このゲームの着目点は賞賛すべきものでしょう。でも、もうちょっと画面効果などにエンタティメント性を持たせても良かったね。(佐伯)

**7**

## 賞品で勝負するのか!!

これが本当にサタンのゲームなのだろうか? と疑いたくなるようなデモ。いろいろありそうに見せかけて、その実、1種類だけの工夫のない出題形式。SFC初期のクイズもこのような構成だ。問題も、出題ジャンルの幅が異常に狭く、教科書からもってきたようなものが目につく。本編のクイズ大会とは関係のない、犯人探しとかでゲームオーバーになるのもなんだかって感じ……。そして、極めつけは賞品のレベル。この程度なら、付加価値で勝負せず、基本となるゲームの中身をしっかりと練り込んで欲しかった。(高坂)

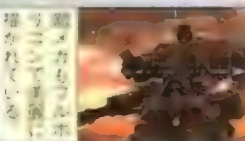
**3**

## GUNGRIFION THE EURASIAN CONFLICT

3月15日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難 **8.0**

- ゲームアーツ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(3Dシューティング)
- バックアップ(3コ)
- 1人用●ムービーカード対応



初ムービーカード対応ソフト。近未来を舞台に自衛隊H16H1 MACSを操る3DSHT。初のムービーカード対応作。

## グラフィックもここまで来たか

なにしろオープニングの素晴らしさに目を見張る。ビデオCDカードなんかなくても十分に美しく、かつリアルなビジュアルなのだ。これだけでもこのゲームを買う価値があると見た。で、肝心のゲームのほうはこれも難易度はメチャ高いのだから面白い。マシン操作を覚えるのに多少時間はかかるが、ステージも闇の市街地や吹雪のシベリアなど、凝っているの、かなりハマれることウケアイ。また、これだけポリゴンを使ってながら重くならないところが凄いわねえ。もうアーツさんのこだわりには脱帽です。(かおり)

**9**

## 空中の機体操作が熱い!!

オープニングは相当カッコイイ。ゲーム内容もその第一印象どおりにしっかり作り込まれており、期待に違わぬデキ(ただし好みは分かれる)だ。演出面に関しても、夜間暗視モードやローラードッシュなどなど、その手の世界観が好きな人ならばちりハマルだろう。ボタンを使った移動も賛否両論あるが、このゲームのロボット操作を考えると理にかなっており、慣れれば扱いやすい。ただ、ミッションが8面と少ないため、いざ始めると物足りなさを感じてしまうのは確か。シナリオや対戦機能が追加した続編を求む。(ロン)

**8**

## もっと重量感を!

オープニングのムービーとサウンドは。しかし、ゲーム本編は正直期待していたほどではなく残念。グラフィックも一見すると地味に感じるし、ゲーム性もバトルテック的で斬新とは言えない。敵が見にくい夜のマップでは、緊張感よりも、複雑なマップでストレスを感じてしまう。意見が分かれるが、リアルさを追求するだけでなく、ムービーを使った会話シーンなどを挿入し、よりストーリー重視にしても良かったのでは。細かい演出、例えば爆破シーンや自機のやられ方にも少し重量感がほしかった……。惜しい。(リアル)

**7**



## 発売予定ソフト

## ZORK I

3月15日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難 **5.33**

● 開発社  
● 5,800円(全年齢推奨)  
● ADV(テキストアドベンチャー)  
● バックアップ(1コ)  
● 1人用

テキストアドベンチャーの元祖的存在の「ZORK」がパワーアップ。インターフェイスも強化。

ノスタルジックな雰囲気はあつた。

## バーチャルカジノ

3月15日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 普 **5.0**

● グットジャン  
● 5,800円(全年齢推奨)  
● ETC  
● 無限コンティニュー制  
● 1人~2人用(対戦)

5種類のカジノゲームを家裏で楽しめるソフト。ゲームモードは2種類を用意。

本物はヤバイけど

ルールは2P対戦も可能だ。

## 空想科学世界ガリバーボーイ

3月22日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 普 **4.33**

● バドソン  
● 6,800円(全年齢推奨・2枚組)  
● RPG  
● バックアップ(4コ)  
● 1人用

人気アニメをもとにしたRPG。ゲーム中流れるアニメーションは30分にも及ぶ。

庵野秀明監督で世界を救えん

TVで視聴したキャラクターが活躍するゼノ

## 女性ユーザーズ

## 慣れればやってもことは単純

暗い。でもそれは欠点じゃない。もしも他人が見たら、何か地味な画面を見ながらにやにやしている不気味な人にうつるほどドブプリとハマりました。特徴としては、行動の自由度が高いが、やることは単純。歩き回って宝物を探すといった典型的な昔風ADVを再現している。そのつど英文を入力していくシステムも、それはそれで味があって、そういう渋さを壊さない作りに好感が持てる。でも、入力を簡易にするための機能がイマイち弱い。コンシューマ用にリニューアルするならもう少し親切にしてほしかった。(INDY)

8

## めんどくさいのは×

いわゆるテーブルゲームが大好きなワタシですが、これはちょっと？システムや操作方法がわかりづらいので、長時間プレイする気になれないのよね。ゲームごとのルール解説が呼び出せないのも、イマドキのソフトにしてはちょっとね!? ストーリーモードも、どうしてカジノで稼ぐのかっていう、目的がいまひとつわからないから、コツコツ進んでいく気になれない。やっぱり、このゲームは誰でも気軽にプレイできるようなシステムがいいな。いつもマニュアルが必要なのは、ちょっとツライよね。(みにい)

5

## なんか作りがイマ風じゃない

なにしろウリであるはずのアニメビジュアルがきれいじゃない。今までサターンで発売された中でも見劣りするかも。また、港町だからってわけじゃないと思うけど町の雰囲気も似ていて新鮮味が薄い。細かいギャグも結構入ってるけど、かなりハズしてるのが多いなあ。お金を貿易で稼ぐというアイデアは○だけど、結局あちこち行くハメになって、長時間やっていると時間稼ぎにしか思えなくなってくることも。まあ、それでもRPGとしてはオーソドックス。満足度はどうであれ安心してプレイできると思う。(かおり)

5

## ハイローラーズ

## 内容は○だが、操作が……

見た目は「かまいたちの夜」みたいなテキストアドベンチャー。10年以上も前に出ていたパソコンのリメイク版で、内容はさほど変わってない。文章形式のコマンド入力も昔のままなのだが、「剣でトルを攻撃する」では受け付けずに「トルを剣で攻撃する」だと受け付けるといったインターフェイスはちょっと不親切。移動するときも場所が判らなくなっていちいちマップ画面に切り替えなければならないのも面倒くさい。ただ、内容自体は名作だけあって面白いので、根性のある人は買ってもいいかも。(池サラ)

4

## カジノにパチスロか!?

カジノにあるべきゲームは一通り揃っている。カジノバーとかに行ってみたいと思っている人はこれでルールを覚えて行くと良いかも。ただスロットマシンは完全なパチスロ。カジノにあんなのありません(笑)。操作性はテンポも良く、わかりやすくかなり良い感じ。グラフィックとBGMも文句なしでしょう。お姉さんの声も色っぽくて雰囲気出してます。あと、意味があるのかないのか判らないフルCGのムービーも個人的には気に入っています。友達とコーヒーとか賭けてプレイすると盛り上がり間違いなし。(池サラ)

7

## はあ……そうすか……

画面構成、システム、シナリオ、すべてに「いさら感」が漂うゲーム。レトロブームなのか!? と疑いたくなるほどのお約束が満載され、もうゲップ出まくりっすわ。これのアニメを観てない俺としては、何もかもがツライプレイでした。つまらないダジャレ、一部の人にしかわからないであろうギャグ、嫌味なほど出てくるウンチク、腹立たしいしゃべりかたの登場人物と、何もかもがキツイ。強制的にやらされている感じも嫌。ファンのかたには申し訳ないですが、このソフトになじめなかったというのが正直なところ。(居酒屋)

3

## ゲストライターズ

## マップ表示機能が嬉しい秀作ADV

キーボードなしでテキストアドベンチャーが楽しめるのに感動。北・西・南などの方向に進んでも元に戻るなんて道もあるゲームだから、マップ機能が助かり。コマンド探しの操作性は、ほぼ問題なし。「リターントゥゾーク」では、違和感を感じた登場人物や日本語吹き替えもなく、自分の好きに想像できるのがポイント高いですね。ただしセーブデータは120強のブロックを使用するので注意が必要。点数評価と、ランク表示があり、またやってみようという気になる。じっくり腰をすえてやりたい作品。(綱島)

7

## 日本人は日本語で遊びたい

グラフィックがリアルになると、ごまかせない部分が生まれてくるのはわかるけど、ゲームとして成立しなくなるようなリアルリティが必要でしょうか? ラスベガスの雰囲気を楽しむには、英語の習得からやってくださいといわんばかりの不親切さ。まるでツアコンなしの海外ツアーに乗ってしまった印象です。多くの人々が楽しむためには日本語注記(ヘルプ機能でも可)をぜひともつけてほしかった。稼いだお金も数字ではなく、ビジュアルで見せてほしい。もっと視覚的に分かるようなサービスを。(綱島)

3

## メッセージさえ飛ばせば……

この作品は戦闘を回避することができるのですが、レベルを上げるためには結局戦闘を避けられないのが実状。加えて、戦闘の結果、モンスターからお金が得られないので、戦闘=レベル上げという感じが強まってしまう。航海による貿易も、移動が多いからか、じっくりストーリーを楽しめませんでした。イベントも多いのはいいのですが、イマイチ盛り上がり欠け、登場人物のメッセージが飛ばせないのが苦痛。作り手のこだわりがそのままゲームに反映されているのかも。全体的に薄っぺらい印象でした。(綱島)

5



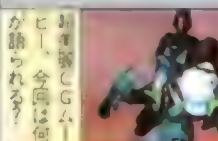
## 発売予定ソフト

## バンツァードラゴンツヴァイ

3月22日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難 **5.66**

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(3Dシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用



人気SHT「バンツァー」が  
遂に3Dシューティング  
「バンツァードラゴン」を新採用

待望の続編登場の  
「バンツァー」が  
遂に3Dシューティング  
「バンツァードラゴン」を新採用

## 女性ユーザーズ

## 何度見ても美しい!

オープニングの美しさもさることながら、ゲーム画面も美しいことこの上ない。特に4面の水面の映り込みとかはもう絶品。ゲーム自体もかなりハマれる。確かに難易度は高いしボスも硬いけど、パーサクモードのおかげでかなり助けられる。これってロックオン使っても難しいって人にはありがたいシステムだよ。ドラゴンの成長がプレイしだいで変化するの楽しい。処理落ちするところもありなく、これは前作を上回るデキだと思うな。BGMは今回もグッド。ただし長時間プレイすると涙目になるけど。(かおり)

**10**

## ハイローラーズ

## 感動と恐怖を感じさせる1作

前作から格段の進歩を遂げている作品。操作性は文句なしだし、プレイ中以外のカメラアングルも絶妙。特にボスクラスの動きはめっちゃくちゃ恐怖感がある。「ごめんなさい、ごめんなさい、俺が悪かった、許してえ」とか叫びながらプレイしてしまった。オープニングや途中のムービーでは、洋画を思わせるナレーションがいやがおうにも気分を盛り上げてくれる。あと、ドラゴンが成長して飛べるようになった時はそれこそ感動もの。とにかく買って損はさせませんって感じ。発売日にはソフト屋さんへ走ろう。(池サラ)

**10**

## ゲストライターズ

## 演出の妙を見たり

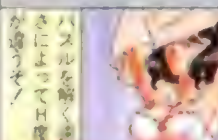
剣や魔法といった安易でナマぬるいファンタジー世界に嫌悪感を抱くオレにとって、この作品は非常に評価できる作品だと思う。(2作目ということで)すでに確立された、むしろスチームパンクに近いその世界観は、硬派なプレイヤーを虜にする。さらに評価したい点は、このレベルの作品が家庭用として制作されていること。「魅せる」という意味での完成度は、最近の一部の粒の小さいアーケード作品に比べてはるかに越えている。強いていえば「演出のための高難度」という欠点もあるが、この際目をつぶろう。(TETSU)

**9**My Best Friends  
—おとアンボリュー女学園編—

3月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 普 **5.33**

- アトラス
- 6,800円(18歳以上X指定)
- PUZ(脱衣パズル)
- バックアップ(1コ)
- 1人用●マウス対応



ジグソーパズルを解くと女の  
子のあられもない姿が、女の  
子は5人+隠れキャラ3人

早けりやそれだけ過激な情報  
ジグソーパズルを解くと女の  
子のあられもない姿が、女の  
子は5人+隠れキャラ3人

## アニメ絵がいいね

ジグソー自体は、そんなに難しくないからプレイヤーを選ばない。台紙にうっすら完成図が描いてあるっていうのも親切でいいと思う。お楽しみのグラフィックの位置づけもいい感じ! ゲーム自体がエッチなグラフィックを見るための作業にすぎない、っていう感じがしないのがイイね。アニメ絵の女の子もけっこうカワイイから、実写でレベルが低い女の子を使っているよりずっといいのでは。好みの問題だとは思いますが、せっかく苦労して出した女の子がショボショボだったらイヤだもんね。これならOKよ。(みにい)

**6**

## 開放的すぎるのも、ねえ

X指定のジグソーパズル……ってだけで展開が読める人もいるでしょうが、要するにジグソーの絵が女のコってヤツです。しかもCGムービーは脱ぎまくりで、オッパイポロリ(死語)もありまくり。ま、こういった作品はゲーム性うんぬんよりも、女のコのビジュアルが可愛いかどうかですべて。ムービーの内容も、あまりにアッケラカンとした女のコのボーjingが見られて笑ってしまう。あと、ジグソーを早く完成させるといつでも脱衣シーンが見られるようになるけど、最後のシーンの流用なのがチト残念なところ。(ロン)

**5**

## 女の子がタイプの娘なら

ジグソーパズルに脱衣要素を加えたソフト。脱衣はしないが、似たタイプのソフトがあったが、こちらは実写映像、こちらはアニメ絵。どちらがいいかは好みの問題だが、純粋にプレイしやすいという点で見ると、ピースの回転がない分こちらのほうが遊びやすい。この解像度でピースの上下左右を見極めるのは、厳しいものがあるからね。ただ、プレイしやすい分、当然クリアするののも早くなるから、飽きるのが早いかも。出てくる絵柄が好みならどうぞ、というところか。(高坂)

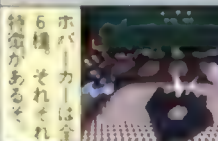
**5**

## ハイオクタン

3月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 普 **5.0**

- EAV
- 5,800円(18歳以上X指定)
- PAC
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)



ハイパーカーを操り敵を攻撃し  
てゴールをめざすレースゲー  
ムゲームモードは5種類

ハイパーカーを操り敵を攻撃し  
てゴールをめざすレースゲー  
ムゲームモードは5種類

## 「いつのまに…」が多い?

レースゲーム初心者の私には普通に走るので精一杯と思ったけれど回数をこなせば慣れるもんですね。コース外も走れたり、コースの種類も豊富で走っているだけでも楽しい。車の種類が多いのもうれしいね。でも敵車とのバトルシーンがとてかわりにくいのが難点。敵車に攻撃したときやアイテムを取ったときも反応が地味で本当に攻撃や回復ができたのかちょっと不安。でも、移動に攻撃と、複雑そうに見える操作も意外と簡単。対戦でも手軽に遊べて熱くなれそう。でもこのゲーム画面には酔っちゃうかも!?(あつこ)

**6**

## 日本語で楽しみたい

マシンガンやミサイルなどの武器で相手を攻撃しながらレースをするのだが、いまいち迫力に欠ける。背景と車が同系色で、しかも小さいので見にくくて目が疲れる。アイテムと敵車も区別しづらい。ただ、遠くの景色が浮き出てくる感じは良くできていて。画像処理が遅いせいかサターン版の「デイトナ」のような感じに見えます。洋モノソフトなので表記はすべて英語。向こうで作ったものをそのまま売っちゃうほうが楽なのはわかるけど、メニューぐらいは日本語にするぐらいの努力はしてほしいものです。(池サラ)

**5**

## B級サイバーパンクか!?

時代設定は未来のレーシングといった感じだが、ひと昔前を思い出させるようなゲーム内容。全体のムードや色彩が暗く、B級サイバーパンクの匂いには好み分かれるかも。レース中にミサイル、マシンガンを発射して敵マシンを攻撃することができるが、この演出も中途半端でやっぱり暗い。マシンが浮遊走行している感覚も、個人的には嫌いじゃないが、プレイする人によっては、ちょっとやりづらいかもしれない。世界観、コンセプトがいいだけに、ゲームがそれを表現できていないのが残念である。(タカ鈴木)

**4**





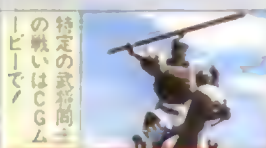


## 発売予定ソフト 三國志 英傑伝

3月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 移植度 **5.66**

- 元策
- 8,800円(全年齢推奨)
- RPG+SLG
- バックアップ(1コ)
- 1人用



ロープレ感覚で楽しめる  
三國史ファンをもとに展開される  
オリジナルストーリーも!?

## 女性ユーザーズ

サクサク進んで気持ちいいぞ。

お堅いイメージの光栄さんにしては初心者向けのシミュレーションだね。ストーリーやシステムの説明も親切で今まで光栄ゲームを敬遠していた人でもすんなり入り込めるといいますよ。光栄ユーザーにはヌルいと思うけど、ゲームもテンポよく進むし、戦闘もあっさりしてるしね。でもそこが逆に物足りない感じ。すべてがシンプルでビジュアルではあまり楽しめない。サターンならではの美しさが見られないのが残念です。個人的にCGや戦闘シーンは好きです。コロコロしたキャラの丸い手がなんだかカワイイ。(あつこ)

**7**

## ハイローラーズ

見た目でソクをしている。情い!

ストーリーに重点を置いた切り口で作られているのは、三國志初心者にもわかりやすく、非常に好感が持てる。RPGの要素を加えているので、手軽に楽しめるのも○。難易度も抑えられており、よりストーリーを楽しむという嗜好でゲームが作られているというのは十分に伝わってくる。だが、戦闘シーンのグラフィックには閉口する。今どき、ドットがモザイクのように見えるまで拡大されてうれしい人はいないだろう。会話シーンも、登場人物の多さに負けずに、もう少し凝ってほしかった。……惜しい!! (佐伯)

**6**

## ゲストライターズ

一般兵が妖術を使うな〜っ!

ルールはそれほど難しくなく、難易度も「解くのは至難の技」と言われたパソコン版よりは下がっている。また、処理も速いのは好感が持てる。オープニングはともかく、一騎討ちにまでポリゴン武将が登場するのは苦笑もの。ここまでやるのなら、武将たちにしゃべらせてほしかった。総合的に見て、「三國志」の物語を気軽に体験できる初心者向けのゲームとして、チェックすべき作品だ。ただ、原作で不評だった、一般兵までが妖術を使いこなすという理不尽な設定に手を加えていなかったのが、非常に残念。(猪野)

**7**

## ぐっすん およよS

3月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 移植度 **5.33**

- エクシング
- 6,800円(全年齢推奨)
- PUZ(アクションパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人〜2人用(対戦)



溺れる前に助けて〜!  
下から出る水や壁を壊れないように出口へ導くパズル  
32面をクリアして進める

ちょっと一息ゲームブレイク!

落ちモノゲームにパズルの要素を加え、1人でじっくり楽しむタイプのゲーム。いやー、はっきり言ってハマってしまいました。いやマジで。お金を気にしないで好きなだけコンティニューできるので、時間を忘れて遊ぶことができます。移植度は文句なしだし、サターン版オリジナル面が追加され、これまでに出版の機種よりもステージ数が多いのが一番嬉しい。アクセス時間も気にならないし、ちょっと時間に余裕がある時の頭の体操に是非この1本を。ぶよ系の落ちモノが苦手な人にも遊んでほしいな。(夏芽)

**8**

懐かしさを感じる佳作ソフト

アクションパズルというと、一時期大量に発生していたような気がする傑作の多いジャンル。アーケード版を見たときから、このソフトにはノスタルジックなものを感じていた。過去を振り返ってみたいなら、一度はプレイしてみるのもいいだろう。肝心の内容だが、PS版と大差なく、手堅い作りに終始。ただ、ゲームオーバーになったら、すぐに再プレイできるようにテンポを良くしてもらえるとよかった。見た目と違って、個人的には意外に難しかった印象があるので、ゲームのテンポはとても気に入った。(佐伯)

**6**

ブロックでぐっすんを潰すオレ

家庭用版の発売を期待して、アーケードではあまりやらなかったこの作品。実際に数十面をプレイしてみて、想像以上のイラつきと難易度の高さがプレイ欲を萎えさせてしまう。「レミングス」のように考える猪野もなく、「テトリス」のような爽快感もない。両方を足したテイストのゲームなのに、どちらの魅力も持っていないとは。アーケード版を楽しんでやっていた人には非常に悪いとは思いますが、残念ながらオレの好みには合わないようだ。移植という意味での評価はほかのメンバーのコメントを参考にしてくれ。(TETSU)

**5**

## 編集部総評

今回は「バンツァーツヴァイ」がダントツの平均点9.66をマーク。あの「VF2」と同じ過去最高記録だけにみんなの意見も聞ききたい。次号のラッシュは大幅9Pで贈るぞ

イチ推しは「ツヴァイ」。「ストIIムービー」は案外遊べますが、リュウとケンのオリジナルストーリーとかがあればもっと……。 (ようこ)

格闘ではKOF、SLGならエアマネとウイニングポスト。ファンはこのあたりを押さえておくということ。ほかは様子見かな? (佐伯)

本数は多いが選ぶべきモノは決まっている。「ツヴァイ」を押さえて確定。「ガングリ」「セイバース」は各人のコメントを見て決めるべし。(TETSU)

## 新着ソフトチェック!!

最後は、発売中のデータベースソフト1本と、次回の目玉作品「KOF'95」を先取りチェック! 完全移植の切り札として登場した新システムの威力と移植度は絶大だぞ。

### media ROMancer 浅倉大介

発売中(3月1日発売)

- ファンハウス
- 5,800円
- ETC(人物データベース)
- バックアップなし
- 1人用

完成度 **100%**  
人気バンド「アクセス」の元ボーカルの同氏の情報満載のデータベースソフト  
ミニゲームもあるぞ!

元accessの浅倉大介のデータベースソフトなんだけど、これが意外にしっかりした作り。プロフィールはもちろん、全部じゃないけど曲も聴けるし、しかも3曲だけだけどプロモビデオまで入っている! おまけに彼の描いた絵やポートレートが見られたり、インタビューでも大ちゃん自身がしゃべってくれる。これはファンなら買いだろうな。欲をいえば、TMネットワークのマニピュレータ時代からaccessまでの期間の彼のphotoがあったらもっと良かったのに。(かおり)

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

3月28日発売

- セガ
- 7,800円
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1人〜2人用

完成度 **100%**  
クロスライセンス契約後の第一弾のネオ・ジオからの移植  
ツインアドバンスドROMシステムの威力は?

格闘ゲームで最も気になるのは、移植度もさることながら、キャラクターのロード時間の長さであろう。KOF95という格闘ゲームは24人ものキャラクターの中から3人交代で入れ替わり立ち代わり戦っていく。家庭用ハードでそんなことがスムーズに再現できるのか? そんな疑問に答えてくれるのが、TWIN ADVANCED ROM SYSTEMで、ロード時間の不満を一気に解消してくれる。読み込み時間に文句のつけようはなくなった。そうすれば移植度の高さもおのずと……。 (まさ)



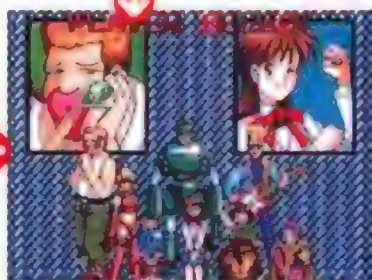
# NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

## 次世代裏技リーグ

### 32 くらりんPA/ 隠しキャラ使用コマンド

bit級 香川県・西山進・20歳

タイトル画面表示中に、X、B、Y、Aの順にボタンを押す。そして、プレイヤーセレクト画面でミハエルにカーソルを合わせ、上を押しながら決定しよう。隠しキャラのパロバル国王が使えるようになるぞ。



### 32 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜 アルバムモード

bit級 石川県・松山秀太・19歳

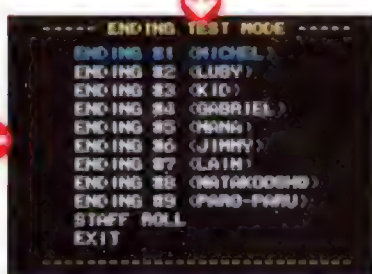
ゲームモード選択画面で、上、下、X、Y、Zの順に押す。すると、通常は選べないアルバムモード出現する。これを選ぶと、今までのプレイで見ることができたグラフィックが楽しめるのだ。しかし、グラフィックを1つも見ていない状態では、グラフィックは表示されないぞ。



### 32 くらりんPA/ いきなりエンディング

bit級 佐賀県・グランドスラム・19歳

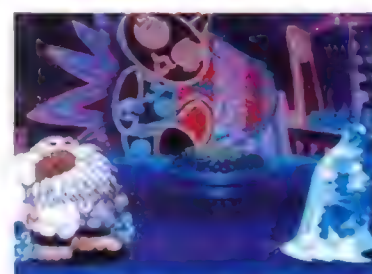
ゲームの起動中に、XとBとZを押し続けていよう。すると、エンディングセレクトモード画面が出現。全9人のキャラのエンディングと、スタッフロールを見ることができる。これでお気に入りのキャラのエンディングを好きなだけ楽しめるぞ。



### 8 ヴァンパイアハンター 隠し勝ちポーズ集

bit級 秋田県・王様の耳はロバの耳

モリガン、サスカッチ、アナカリスの、隠し勝ちポーズの出し方だ。モリガンは、上とパンチボタン3つか、キックボタン3つを同時に押す。サスカッチは、上とキックボタン3つを同時に押す。コマンドは相手にトドメを刺したときに入力すること。アナカリスはCPU戦でのみ可能で、パイロン戦の2本目を、EX必殺技でKOすれば見られるぞ。





## 16 HAT TRICK HERO S ユニッツ増加法

bit級 神奈川県・森泰彦・17歳

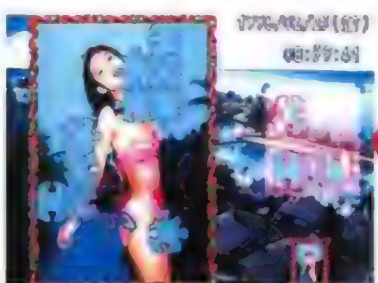
チーム選択後、エースを選ぶときにLとRを押しながら決定しよう。すると、ユニッツが99になり、スーパープレイの多用が可能になる。これを使えば、試合を有利に展開することができるのだ。



## 16 日灼けの思い出(+姫くり) 姫くりセレクト

bit級 東京都・井原貴史

通常は1日1枚しかプレイできない姫くり。ところが、いつでも好きな日付の姫くりで楽しめるのだ。メニュー画面でRとZと左を押しながら「HIME KURI」を選ぶ。すると、1年分の姫くりを自由に選択できる。



## 16 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜 BGMセレクト

bit級 東京都・池永和彦・23歳

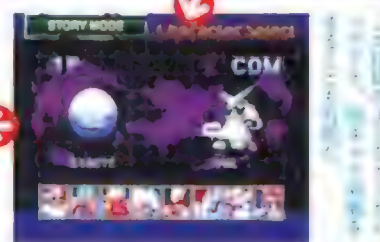
局開始時に最初の得点が表示されるまでの間に、A、B、C、X、Y、Zのいずれかのボタンを押し続ける。すると、ゲーム中のBGMを変更することができる。いつもとはちょっと違った雰囲気遊ぶことができるぞ。



## 32 ハイパー3Dバトルゲボッカーズ ビッグアイ使用コマンド

bit級 千葉県・TOMO<sup>2</sup>・24歳

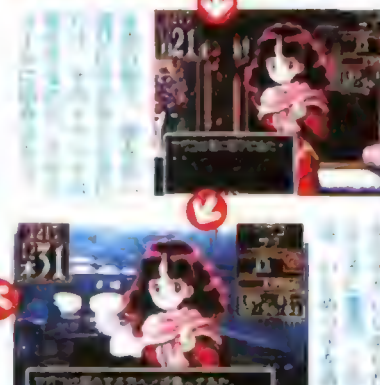
モードセレクト画面で、左、右、左、右、X、Y、Zの順に押す。ビッグアイの笑い声が聞こえたら成功。モードセレクト画面に「BOSS SELECT」と表示され、ストーリーモードとVSモードで、ボスキャラのビッグアイが使用可能になる。もちろん、ビッグアイどうして対戦することもできるぞ。



## 16 プリンセスメーカー2 ヘッジホッグ登場

bit級 大阪府・おまりい・25歳

サターン版オリジナルのイベントを紹介。娘を強く、優しく、家庭的に、なおかつ常識ある子に育てよう。もちろん非行に走らせてはいけな。順調に育てると、娘が街に遊びにいったときに、いじめられている女の子を助けるイベントが発生する。このとき、どこかで見たようなハリネズミのぬいぐるみが登場するぞ。



## 裏技大募集

- 次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。
- ハガキの裏(封書も可)に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
- 同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

## あてさき

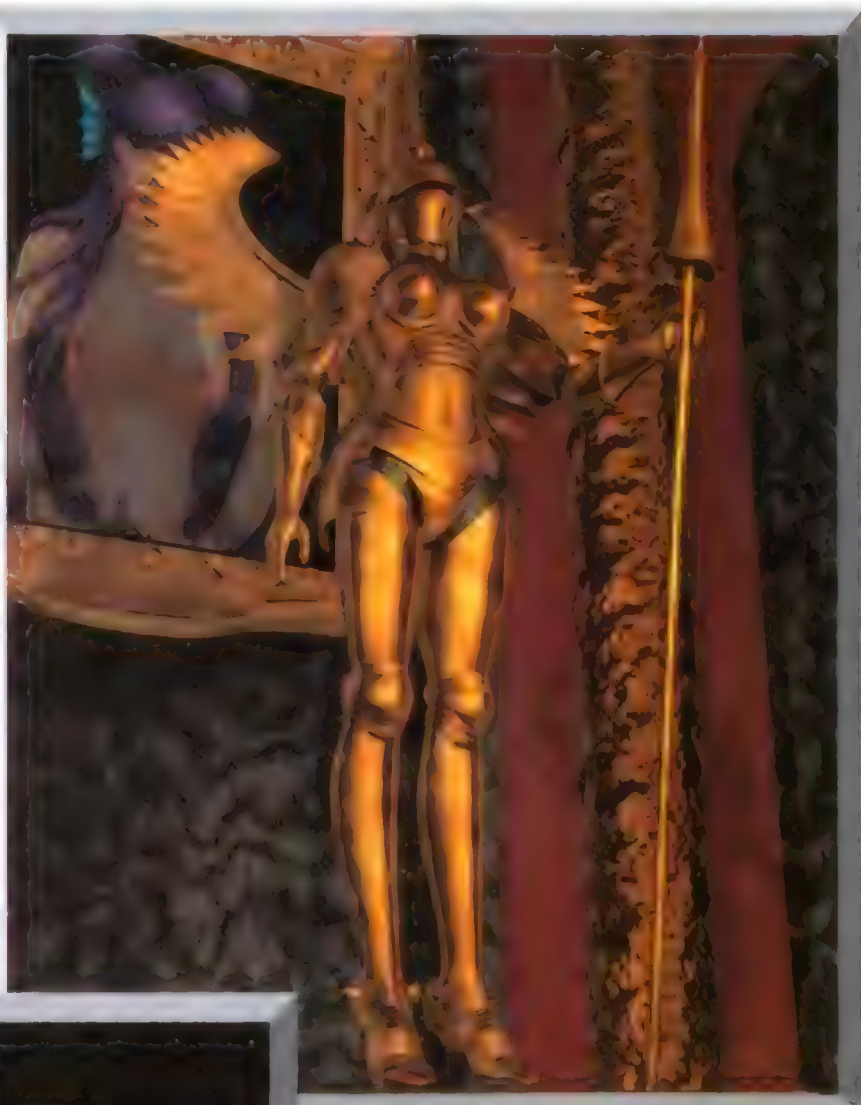
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株  
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで





# CGデザイナー 永田 太

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1  
永田太の事務所  
TEL: 03-XXXX-XXXX  
FAX: 03-XXXX-XXXX  
E-MAIL: tada@xxxx.co.jp  
WWW: www.xxxxx.co.jp



もともと工業系のデザインをしていたんですが、コンピューターが安くなってマックを購入してからどんどんCGの仕事をするようになりました。自分の成長とマルチメディア業界がうまくシンクロしたんでしょうね。

僕に影響を与えたものはいろいろありますが……、作品は子供の頃見た「サンダーバード」そして「スターウォーズ」。あとは「人」ですね。シドミードのようなデザイナーと一緒に仕事をしてきた方々、友人のプログラマー。それらすべてに影響を受けています。

ゲームのCGをやっていて良かったことは常に「最先端でいたい」「最先端を使いたい」という、こういう仕事には当然ある、でも結構お金がかかる欲求をスピーディに満たしてもらえることでしょうか。本当にゲームには感謝しています。

かなり個人的な趣味が「ブレイメイト」。誰がいつのクイーンといったデータもバッチリわかるし、ブレイメイトと写真を撮るためにわざわざアメリカまで行ったんです(笑)。まあ、芸術的な鑑賞感覚で見ているんですが、本当に素晴らしいですよ。でも、彼女たちの持つ美しさはCGではまだ表現できませんね。



# 1 セガサターン対応ソフト ●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年3月22日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



## 2 草薙京テレカ& 炎のピンバッジセット ●10名 提供 ムービック

アニメイトから発売された「KOF'95」グッズの数々。今回はその中からテレカとバッジを特別にプレゼントだ。



## 3 「ガンバード」 ソフト●3名

提供 アトラス

アーケードモードを含め、その高い完成度が評価されている「ガンバード」。3名様にあげちゃう。

## 4 「天地無用！」 カレンダー●3名

非売品/提供 ユーメディア

この手のカレンダーにしては珍しく、1年12枚あるのはウレシイ。天地ファンよ、遅くなってスマン。



## 5 キングレコードカレンダー ●3名 非売品/提供 キングレコード

ファルコムとコナミのゲームキャラクターが満載のカレンダー。もちろん、アレも入っているぞ。

## 6 特製世界時計●5名

非売品/提供 CRI

世界24地域の時刻・日付がわかるトラベラクロック。カレンダーは2050年まで修正不要のフルオートだぞ。



### 2月9日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

富山県・小幡康博、埼玉県・末藤孝、広島県・下見健太郎  
佐賀県・片山武、福岡県・荒尾雄、東京都・吉沢輝  
愛知県・岩田正信、神奈川県・橋本秀夫、長野県・平井千代  
岩手県・奥野謙也、東京都・石田知之、愛知県・山上洋平  
千葉県・三輪政江、静岡県・天野信士、富山県・高野静恵  
宮城県・中野良昭、福島県・山元 誠、岡山県・芝田よしみ  
愛知県・内田新一、兵庫県・森 康彦  
②「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ノート&下敷きセット(3名)  
香川県・今田博人、岐阜県・杉本保之、徳島県・小久保真澄  
③ゲーム音楽CDお楽しみセット(3名)

愛知県・都築伸一、栃木県・倉持雄一、埼玉県・魚住はるみ  
④「デスマスク」Tシャツ(10名)  
大阪府・前田華雄、福岡県・久我健之、埼玉県・嵯峨純一  
栃木県・増淵大樹、青森県・斎藤洋平、新潟県・三藤孝之  
北海道・寺井奈美、神奈川県・田畑栄、奈良県・藤井秀政  
栃木県・柏原雅之  
⑤「デンジャラスカーブス」CD(3名)  
東京都・天野幸子、神奈川県・小野道、福岡県・前田富美  
⑥「狼伝説3」ビデオ(1名)  
三重県・水谷昌史  
⑦お泊まりセット(3名)  
北海道・土屋由子、熊本県・赤坂昌幸、群馬県・原田勇治

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## INFORMATION

3月7日に行われたセガの発表会などを皮切りに(今号に新タイトルが載せられずザンネン)、ともあれ今年後半に向けてサターンの新作が続々と発表される季節。サターンの新たな“顔”になるようなソフトも、必ず発表されるはず。期待して待っていてほしい。

# セガサターンマガジン4月12日号は 3月22日発売です

本誌の内容に関する  
お問い合わせは

# 03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

## STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大  
砂金雅彦/編集協力 政嗣大介 山田朋一(ヘッドルーム) 稲元雅也(ターニングポイント) 田中 茂  
(メディアミックス) 浅川直樹(山猫有限会社)/アシスタント 小菅 誠 北山貴代/ライター 折原光  
治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 山田哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原  
智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 猪野清秀 まさ 杉本雅司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 篠  
田 聡 柴山道久 安藤隆之 たか・びー 荒木由紀枝/レイアウト 渡辺 縁 村田雅英 中沢 学  
黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 篠原亜希 山口浩司 吉田正人 藤瀬典夫 藤澤久美子  
(スタジオ・ビー・フォー) 金井真由美 白勢房枝(御那庵) ウォッシュ 大橋広史 木下友秀/フォト  
グラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士郎 佐々塚啓介 田中修一/イラスト 八重樫彩蔵 小  
島伸行 吉村勇子 パン三 ポン吉/Special Thanks MEGA FORCE (France)/写機 ケ  
イズグラフィック 大洋プロ エストール/CTSテーマ東京/校正 フィールドアップ/印刷 大日  
本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター

募集」係にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。





**これがホントの超空間対戦!  
全方向3Dフィールドバトル!**

広々とした3Dのオープンフィールドで、  
爽快で迫力ある3Dバトルが楽しめる!



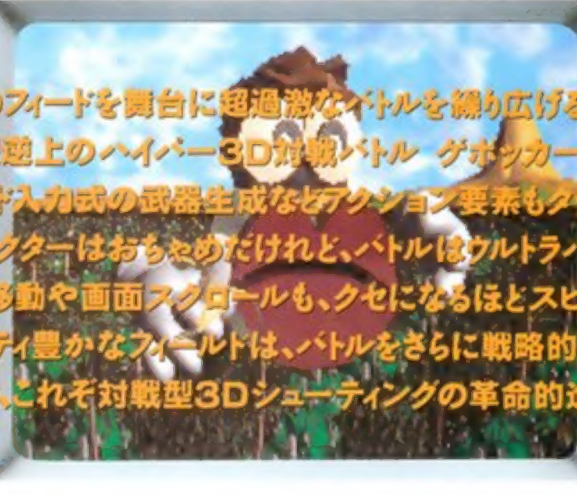
**極みの対戦!  
「対戦ケーブル対応」!**

対戦ケーブルを使用すれば、  
友達とサターン同士での対戦が可能に。  
バトルもさらにアツくなる!

※ケーブルでの対戦プレイの場合、対戦ケーブルの他にそれぞれモニターとソフトが必要です。




**もちろん、  
対戦ケーブルなしでも  
2人プレイ対戦OK!**



3Dフィールドを舞台に超過激なバトルを繰り広げる、  
熱烈逆上のハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ。  
コマンド入力式の武器生成などアクション要素もたっぷり。  
キャラクターはおちゃめだけれど、バトルはウルトラハード。  
キャラ移動や画面スクロールも、クセになるほどスピーディ。  
バラエティ豊かなフィールドは、バトルをさらに戦略的にする。  
ついに来た、これぞ対戦型3Dシューティングの革命的進化なのだ!!






**ただ撃つだけじゃない！  
コマンド入力式の多彩な攻撃！**

コマンドを入力しているんな武器を生成する、アクション要素タツプリの「コマンド入力式」攻撃！



**「対戦ケーブルつき  
限定パック」  
も同時発売！！**

価格6,300円(税別)

**命中必至、必殺美技に酔え！  
「ウェポンビューウィンドウ」搭載！**

発射した武器の弾道を追跡する「ウェポンビューウィンドウ」を搭載。武器が敵にヒットした様子を確認できる。盛り上がり度も3倍アップ！



**ハイパー3D対戦バトル**

**GEBOCKERS**

**ゲボツカーズ**

**セガサターン専用  
価格5,800円(税別)  
絶賛発売中！**

**SHERIFF**



SEGA™

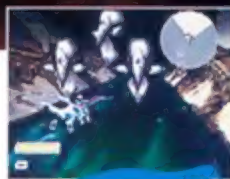


2つの孤独な魂が  
今、1つとなり、  
世界を駆けめぐる...

# Panzer Dragoon II Zwei

パンツァードラグーン ツヴァイ  
(ドラマティックシューティング)  
3月22日発売予定 5,800円

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



セガサタールの新作ソフトで当たる  
どんどんいただき！キャンペーン実施中！  
期間：'96年3月8日より4月30日まで 詳しくは店頭へ...

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
☎ 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝祭日)

SEGA SATURNおよびセガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。 ●表示価格は消費税込みのメーカー希望小売価格です。

セガサターン  
SEGA SATURN



Printed in Japan

T1023404030540

雑誌23404-3/22

セガサターンマガジン 3月22日号

1996

Vol.5

1996年3月22日発行  
[毎月第2、第4金曜日発行]  
第12号(5号)通算139号

発行人・編集人・総編集人・和田 邦  
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-4-3  
電話 営業03-5562-8100 編集03-5562-8128

定価540円(本体524円)